27.
174.
174.
На 01 Кол
801-88
9496-5

РУССКІЙ КАРТОЧНЫЙ ИГРОКЪ.

Полное и ясное изложеніе правилъ какъ всѣхъ новѣйшихъ, такъ и прежнихъ употребительнѣйшихъ въ настоящее время карточныхъ игръ.

ВЪ ЧЕТЫРЕХЪ ОТДѢЛАХЪ:

Отд. I. Игры общественныя и коммерческія: Мушка.—Пикетъ.—Преферансъ.—Вистъ — Семерикъ.—Бостонъ.—Стуколка.—Ералашъ.—Рамсъ.—Тримка.—Шестьдесятъ шесть.—Баккара.—Безикъ.—ВИНТЪ.

Отд. II. Семейныя или народныя игры: Карточная лотерея.—Лотерея—лото.—Дамка или Акулька.—Дураки.—Англійскіе дураки.—Поддавки.—Пьяницы.—Мельники.—Цыганка.—Свои козыри.—Фофоны.—Свинка.—Зѣваки.—Три листика.—Короли.—Козлы.—Копилка.—Шифъ, Шофъ и Шумъ. Отд. III. Игры одиночныя, т. е.

ПАСЬЯНСЫ:

ИСКУССТВО РАСКЛАДЫВАТЬ КАРТЫ ДЛЯ ГАДАНІЯ.

ОТД. IV.

КАРТОЧНЫЕ ФОКУСЫ.

ИЗДАНІЕ 2-е, ИСПРАВЛЕННОЕ.

СОСТАВИЛЪ
Вадимъ БАХИРЕВЪ.

Бранятъ всѣ карты!
Но дурнаго я въ нихъ не вижу ничего:
И тотъ не хочетъ кто чужаго,
Не проиграетъ своего
Сберутся гости,—карты въ руки.
И все за картами равны!...

С.-ПЕТЕРБУРГЪ.
1880.

Е 27
6 174

НЕ КОПИРОВАТЬ

РУССКІЙ

КАРТОЧНЫЙ ИГРОКЪ.

РУССКІЙ
КАРТОЧНЫЙ ИГРОКЪ.

Полное и ясное изложеніе правилъ какъ всѣхъ новѣйшихъ, такъ и прежнихъ употребительнѣйшихъ въ настоящее время карточныхъ игръ.

Въ 4-хъ отдѣлахъ:

Отд. I. **Игры общественныя и коммерческія:** Мушка.—Пикетъ.—Преферансъ.—Вистъ.—Семерикъ.—Бостонъ.—Стуколка.—Ералашъ.—Рамсъ.—Трынка.—Шестьдесятъ шесть.—Баккара.—Безикъ.—**ВИНТЪ.**

Отд. II. **Семейныя или народныя игры:** Карточная лотерея.—Лотерея-лото.—Дамка или Акулька.—Дураки.—Англійскіе дураки.—Поддавки.—Пьяницы.—Мельники.—Цыганка.—Свои козыри.—Фофоны.—Свинка.—Зѣваки.—Три листика.—Короли.—Козлы.—Копилка.—Шифъ, Шофъ и Шумъ. Отд. III. Игры одиночныя, т. е.

ПАСЬЯНСЫ:

ИСКУССТВО РАСКЛАДЫВАТЬ КАРТЫ ДЛЯ ГАДАНІЯ.

ОТД. IV.

КАРТОЧНЫЕ ФОКУСЫ.

СОСТАВИЛЪ
Вадимъ БАХИРЕВЪ.

Бранятъ всѣ карты!
Но дурнаго я въ нихъ не вижу ничего:
И тотъ не хочетъ кто чужаго,
Не проиграетъ своего.
Сберутся гости,—карты въ руки,
И всѣ за картами равны!...

ИЗДАНІЕ 2-е, ИСПРАВЛЕННОЕ.

С.-ПЕТЕРБУРГЪ.
1880.

Дозволено Цензурою С.-Петербургъ, 30 Января 1880 г.

Типографія Б. Г. Янпольскаго, Демидовъ переулокъ, д. № 5.

ПРЕДИСЛОВІЕ.

Рѣдкая книга выходитъ въ свѣтъ безъ предисловія или хотя безъ нѣсколькихъ объяснительныхъ словъ, какъ-бы „исправляющихъ должность предисловія“. Это, нѣкоторымъ образомъ, необходимое raison d'être каждой книги, особенно ежели книга не совсѣмъ заурядная. Вотъ причина, почему, пуская въ свѣтъ эту, мою книгу, посвященную **энциклопедіи почти всевозможныхъ карточныхъ игръ**, употребляемыхъ въ большей или мѣньшей степени у насъ въ Россіи, — я нашелъ не только не неумѣстнымъ; но даже нужнымъ, поговорить хоть немножко объ этомъ моемъ трудѣ съ будущими моими читателями и читательницами. (Имѣю претензію очень и очень надѣяться, что будутъ и читательницы, такъ какъ на бѣломъ свѣтѣ и особенно въ нашемъ отечествѣ женщинъ-картофилокъ едва-ли меньше мужчинъ — картофиловъ).

Знаю, что въ мірѣ не безъ педантовъ-моралистовъ, сильно нападающихъ на всѣ игры и на карточныя въ особенности. Эти господа доводятъ свое

каррикатурное гоненіе и картонигилированіе почти чуть-ли не до абсурда, позволяя себѣ постоянно припугивать, кажется ужь чуть ли не муками будущей жизни, всѣхъ маломальски занимавшихся во время своего земнаго гощенія карточными, хотя-бы даже самыми невинными „коммерческими“ и „семейными“ играми. Эти гонители всяческихъ карточныхъ упражненій въ ревностной своей анти-карточной пропагандѣ дошли до того, что остракизмъ свой распространили (свѣжъ фактъ, а вѣрится съ трудомъ!...) на чтобы вы думали? Даже на наибезобиднѣйшій и наиневиннѣйшій *Гранъ-Пассіансъ*,—этотъ, поистинѣ, практическій оселокъ человѣческаго терпѣнія и почти чуть-ли даже не человѣческой философіи. Ну, согласитесь, что это ужъ изъ рукъ вонъ!

Со всѣми этими картоотрицателями я никогда не вхожу ни въ какіе споры и ни въ какія словопренія, какія, впрочемъ, буть сказано мимоходомъ, я вообще терпѣть не могу, считая всѣ эти спорныя, самыя даже неприложныя доказательства правоты нашихъ мнѣній пустыми словоизверженіями, совершаемыми многими субъектами, страдающими тою болѣзнью, которая называется мелочнымъ самолюбіемъ, большею частью въ видахъ удовлетворенія забавной страстишки къ процессу многоговоренія, доводящаго людей до степени „говорильныхъ машинъ“, какими столь изобильно одно изъ нашихъ сельфъ-говернементныхъ учрежденій. Вмѣсто всякихъ наилогичнѣйшихъ доводовъ, я обыкновенно всѣмъ этимъ

крикунамъ-говориламъ цитирую нѣсколько строчекъ изъ куплета одного стариннаго водевиля, (кажется начала двадцатыхъ годовъ) подъ названіемъ „Ворожея“ сочиненія покойнаго князя А. А. Шаховскаго. Вотъ эти строчки, не отличающіяся впрочемъ ни пушкинскимъ, ни лермонтовскимъ стихомъ:

Бранятъ всѣ карты!
Но дурного я въ нихъ не вижу ничего:
И тотъ не хочетъ кто чужаго,
Не проиграетъ своего.
Сберутся гости,—карты въ руки
И всѣ за картами равны!...

И такъ далѣе, и такъ далѣе, всего такихъ стишковъ преизрядное количество.

Я такъ проникнутъ правдивою идеею этихъ незатѣйливыхъ, наивныхъ виршей, что счелъ за необходимое выставить ихъ, въ видѣ эпиграфа, на заголовкѣ этой книги, которая заключаетъ въ себѣ на своихъ 206 страницахъ до 92 всякаго рода карточныхъ игръ, собранныхъ мною не изъ другихъ книгъ, какими наша русская карточная литература, кочечно, таки не бѣдна, а, положительно, изъ многолѣтней личной моей практики, обусловленной моимъ горестно-страдальческимъ положеніемъ, заставляющимъ меня, вотъ уже болѣе 30 лѣтъ лишеннаго употребленія обоихъ ногъ, постоянно находиться въ лежачемъ или полулежачемъ положеніи, отнимающемъ и меня возможность проводить мое время иначе какъ на диванѣ, къ которому приставленъ бываетъ то письменный, то обѣденный столъ, смѣняемые однако

оба ежевечерне ломберным игральным столомъ. Къ этому гостепріимному столу присаживаются постоянно снисходительные и истинно сердечные друзья мои, такіе же какъ я картолюбцы, нисколько не смущающіеся лаемъ и возгласами господъ картофобовъ.

Я не пишу моей біографіи, до которой, конечно, никому и дѣла нѣтъ и едва ли то и быть можетъ, такъ какъ я человѣкъ, никому, кромѣ тѣснаго истинно-пріятельскаго кружечка, не извѣстный, искусственной же и вынужденной извѣстности въ родѣ той, какую старался себѣ сфабриковать при жизни и загробно, покойный князь Ю. Н. Голицынъ, громко извѣстный подъ общимъ названіемъ „Юрки“, *) — я, конечно, никогда не рѣшусь домогаться, а потому, само собою разумѣется, ни для кого не можетъ быть интересно, напримѣръ, то, какимъ образомъ, въ началѣ 40 годовъ я имѣлъ несчастіе отморозить себѣ ноги, которыя съ тѣхъ поръ помертвѣли, окаменѣли, вслѣдствіе чего я, лишь при помощи огромныхъ костылей и руки безкорыстнѣйшей родственной дружбы, могу совершать самые гомеопатическіе рейсы

*) Въ 1870 году напечатана его книжка: *Прошедшее и Настоящее* самаго, что ни есть только самобичевательнаго характера, бывшаго любимымъ конькомъ покойнаго сіятельнаго автора — отчаяннаго барнумиста во что бы то ни стало, повторявшаго постоянно своими безвредными другимъ и вредными себѣ дѣйствіями исторически извѣстный разсказъ объ алкивіадовой собакѣ, которой, бѣдняжкѣ, тщеславный ея владѣлецъ отрубилъ хвостъ только для того, чтобы аѳиняне постоянно говорили о знаменитомъ ихъ гражданинѣ — Алкивіадѣ. *В. Б.*

въ нѣсколько шаговъ. Все остальное время дня я провожу сидя въ глубокомъ креслѣ, какое съ конца XVIII вѣка называется повсюду „вольтеровымъ“, или лежа на диванѣ, подобно знаменитому Обломову Гончарова или Тюфяку Писемскаго, только вовсе не по причинѣ лѣни, какая мнѣ никогда присуща не была, а по причинѣ горькой физической необходимости. Въ этомъ положеніи, скуки ради, я перечиталъ безчисленное множество всевозможныхъ книгъ, между которыми попадались мнѣ, особенно въ 40-хъ и 50-хъ годахъ, русскія и иностранныя книги, заключающія въ себѣ наставленія и руководства для веденія различныхъ карточныхъ игръ. Но, къ сожалѣнію и горю моему (такъ какъ я, посредствомъ карточной игры, очень желалъ создать себѣ такое постоянное препровожденіе времени, которое занимало бы мой умъ и мои соображательныя способности),—почти ни одно изъ этихъ печатныхъ наставленій, изданныхъ не только въ Петербургѣ и Москвѣ (Москва особенно много оттиснула книгъ и книжекъ этого рода), но даже въ Парижѣ, Брюсселѣ, Лондонѣ, Вѣнѣ, Берлинѣ и Лейпцигѣ, вполнѣ не удовлетворили меня, положительно, *не выучивъ играть въ карты*, разумѣется, коммерческія и семейныя, а отнюдь не въ азартныя (преслѣдуемыя всевозможными правительствами и отвергаемыя доброю общественною нравственностью) *). И такъ, я сталъ до игор-

*) Бо́льшая часть этихъ книгъ и книжонокъ имѣютъ клички, не лишенныя извѣстнаго букета шарлатанства, барнумства и заклинивавія. Такъ мнѣ привелось имѣть на письменномъ моемъ столѣ и „*Новѣйшаго*

наго дѣла доходить самъ, напрягая всевозможныя старанія, а съ тѣмъ вмѣстѣ, пользуясь добрыми совѣтами и указаніями спеціалистовъ различныхъ карточныхъ игръ изъ числа всѣхъ моихъ добрыхъ пріятелей, которые не урѣживали сходиться къ моему ломберному столу, придвинутому, какъ я уже сказалъ, къ моему страдальческому ложу и сѣдалищу.

Тридцать пять лѣтъ ежевечерней практики, кажется, не мало, и вотъ я втеченіи этихъ болѣе 12,500 вечеровъ успѣлъ, вы согласитесь, вполнѣ напрактиковаться въ исполненіи *разнаго рода карточныхъ игръ*, постигнувъ и усвоивъ себѣ, такъ сказать, „разумъ“ каждой игры, повторяю, кромѣ азартныхъ, основанныхъ на слѣпомъ случаѣ. Благодаря этому теперь я и мои товарищи игроки, изъ которыхъ нѣкоторые участвуютъ въ моихъ партіяхъ не менѣе моего, т. е. уже около 35 лѣтъ, — играемъ съ полнѣйшимъ знаніемъ дѣла во всѣ, положи-

---

русскаго карточнаго Игрока“ и „*Правила игръ въ карты на основаніи логариѳметическихъ вычисленій*“, и книгу: „*Счастливый игрокъ во всѣ карточныя игры*“, и „*Теорію и практику энциклопедіи карточной игры*“, и „*Игры для всѣхъ возрастовъ*, и Joueur ne pendant jamais. (Париж. изданіе 1866 года) и пр. Оказалось, что по всѣмъ этимъ „Наставленіямъ“ никто никогда не выучится играть въ какую бы то ни было игру, не только, что пріобрѣтетъ *завидное умѣнье побѣждать наверное своихъ игорныхъ соперниковъ*. А вотъ это то самое искусство и развито вполнѣ въ предлагаемой мною книгѣ, изучая которую внимательно и раціонально, непремѣнно не безъ изрядной дозы нѣмецкаго терпѣнія, — вы, ручаюсь головою, сдѣлаетесь такимъ игрокомъ или такою игруньею, который или которая, положительно, при самой несчастнѣйшей сдачѣ вамъ картъ, ежели не останется въ выигрышѣ, то и не будетъ въ значительномъ дефицитѣ, какой обыкновенно не превыситъ minimum'а самаго скромнаго и далеко не отяготительнаго. В. Б.

тельно, во всѣ тѣ (всего 92) карточныя игры, какія здѣсь напечатаны, какъ убѣдитесь, со всевозможными и добросовѣстнѣйшими подробностями *). Наша игра далеко не простое картобросаніе и не жалкій процессъ времени-убиванія, нѣтъ мы ведемъ наше игорное дѣло съ величайшею точностью, прозорливостью и осторожностью, что ставитъ насъ въ счастливую возможность никогда слишкомъ много за разъ не проигрывать, какъ бы не былъ крупенъ кушъ игры, хотя, само собою разумѣется, играя для удовольствія, а не корысти ради, мы цифру нашего игорнаго куша больно высоко не доводимъ, благоговѣйно вѣруя въ пословицу: „по одеждѣ — протягивай ножки“.

Не довольствуясь тщательнымъ изученіемъ игръ коммерческихъ, какихъ набралось въ моемъ репертуарѣ, какъ видите, XIV, — я, при содѣйствіи не болѣе, не менѣе, какъ двухъ, трехъ толковыхъ и дошлыхъ русскихъ простолюдиновъ, мужиковъ, ремесленниковъ, да солдатъ и матросовъ, — изучилъ по всѣхъ подробностяхъ XVIII игръ простонародныхъ или „семейныхъ“, изъ коихъ почти ни одна не нашла до нынѣ мѣста въ карточно-игральной нашей литературѣ, хотя, положивъ руку на сердце, нельзя не сознать, что многія изъ этихъ простонародныхъ, плебейскихъ игръ разумностью и занима-

*) Изъ числа этихъ 92 игръ, — 14 Коммерческихъ, 18 — Семейныхъ или Народныхъ, 50 — Пассіансовъ или одиночныхъ игръ, и, наконецъ, 10 Карточныхъ фокусовъ. *В. Б.*

тельностью своими, смѣло могутъ, какъ говорится, за поясъ заткнуть нѣкоторыя изъ нашихъ наисалоннѣйшихъ карточныхъ игръ, царящихъ въ нашемъ общественномъ быту нерѣдко даже на перекоръ всякому здравому смыслу. Коллекція здѣсь этихъ простонародно-семейныхъ игръ, рѣшительно и смѣло можно сказать, совершеннѣйшая новинка, рѣдкость, cosa rara въ нашей карточной литературѣ.

И такъ, изучивъ всю эту игральную премудрость, а также, добившись разрѣшенія многихъ *Пассіансовъ*, доселѣ никому почти недоступныхъ, я счелъ не безполезнымъ подѣлиться всѣми, этими, моими свѣдѣніями съ отечественною публикою, передавъ ей въ подробныхъ и самыхъ ясныхъ монографіяхъ всѣ тонкости исполненія коммерческихъ и семейно-народныхъ игръ, что и составляетъ эту, по всей справедливости можно сказать, **вполнѣ практическую карточно-игральную книгу**, потому уже самому, что въ ней теорія совершенно идетъ подъ ручку съ самою строгою практикою, такъ какъ **описанныя здѣсь игры были всѣ по нѣсколько разъ разыграны** мною и моими сотоварищами-игроками, а здѣсь, такъ сказать, *съ натуры фотографированы*.

Не говоря уже объ играхъ „народно-семейныхъ“, которыя почти всѣ, положительно, новость въ русской печати, не можемъ не обратить вашего вниманія на то, что изъ числа игръ собственно „коммерческихъ“ здѣсь вы встрѣтите три игры совершенно новыя и явившіяся въ Россіи весьма не-

давно. Таковы: a) *Шестьдесятъ шесть* (стр. 102), сдѣлавшаяся недавно любимицею нашихъ клубовъ и всякихъ общественныхъ собраній, пожаловавъ къ намъ изъ Германіи; b) *Сибирскій Винтъ* (стр. 114) необыкновенно умная и полная глубокой сообразительности игра, родная сестра *Виста*, имѣющая именно какую то винтовую характеристику. Игра эта въ самое короткое время сдѣлалась необходимѣйшею принадлежностью русской общественной жизни. И, наконецъ, c) *Севен-три* (sewen-three), англійская же игра, названная нашими забалканскими героями *Семеринъ*, — также игра прелестная по своей оживленной разумности и сообразительности, которую вы найдете на 63 страницѣ этой книги. Она сдѣлалась извѣстна прежде всего въ нашемъ санстефанскомъ лагерѣ 1877—78 годовъ, куда перешла изъ Перы отъ англійскихъ моряковъ босфорскаго флота, посѣщавшихъ неоднократно материкъ, гдѣ, несмотря на всѣ фокусы политики своего правительства, эти господа пріязненно сходились съ русскими флотскими, армейскими и гвардейскими офицерами.

Отрекомендовавъ вполнѣ публикѣ эту, составленную мною, книгу, посвященную карточнымъ играмъ, смѣло пускаю ее въ водоворотъ общественной русской жизни съ увѣренностью на успѣхъ, какой долженъ быть основанъ на вниманіи и благосклонности нашей публики, извѣстной и славящейся своими безошибочными инстинктами.

Вадимъ Бахиревъ.

ОТДѢЛЪ ПЕРВЫЙ.

Игры Общественныя и Коммерческія.

I

МУШКА.

(Со всѣми своими видоизмѣненіями).

Эта пріятная общественная игра имѣетъ множество видоизмѣненій, извѣстныхъ подъ разными названіями, какъ-то: *Мистигри*, *Памфилъ*, *Мушка*, *Лентурлю*, *Шутиха* и нѣкоторыя другія, но, какъ ее не называй, а основа игры остается все таже, и самая простота ея формы принудила любителей-игроковъ украсить ее варіантами, удержавшими первобытную *Мушку* отъ паденія въ Лету по причинѣ ея монотонности.

Мы однако начнемъ наше описаніе съ ея первоначальной формы.

Играютъ въ *Мушку* отъ 3 до 7 человѣкъ, бо́льшее число игроковъ неудобно, по причинѣ недостаточнаго количества картъ, такъ какъ при незначительномъ составѣ игроковъ употребляютъ *малую* [1]) колоду, а при пол-

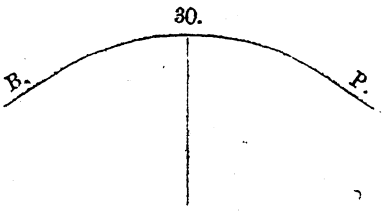
[1]) *Большая* или полная колода состоитъ изъ 52 картъ. *Средняя игра* изъ которой выбрасываютъ двойки, тройки, четверки и пятерки.—*Малая* или *пикетная* игра не имѣетъ двоекъ, троекъ, четверокъ, пятерокъ и шестерокъ.

П. А. Х. Д. 1

номъ необходима *средняя* колода, *большая* же или *полная* колода въ этой игрѣ только употребляется въ *Лентурлю*.

Игра считается въ 30 пуань, т. е. каждый игрокъ обозначаетъ на столѣ дугообразную черту, надъ которою пишетъ цифру 30, а отъ дуги, по срединѣ, проводитъ продольную черту, одна сторона которой, подъ буквою В. назначается для вписыванья взятокъ или *Леве*, а другая обозначаетъ *Ремизы* и озаглавливается буквою Р.

Фиг. 1.



Раскинувъ вѣеромъ колоду на столѣ, игроки поочередно вынимаютъ по картѣ, которую и открываютъ, чтобы знать гдѣ сѣсть и кому сдавать. Если случатся одинакія карты, то игроки должны вмѣшать ихъ въ колоду и снова вынуть по картѣ на удачу. Тузъ въ каждой масти есть самая сильная карта, а тузъ пиковый, изображающій *Мушку* имѣетъ свои значительныя преимущества. Шестерка есть младшая въ колодѣ карта. Сдаетъ тотъ игрокъ, который вынулъ самую слабую карту.

1) Каждая взятка считается за одну. Ежели взято ихъ три, напр., то въ чертѣ *В* вписывается цифра 3. Если же кто изъ игроковъ имѣетъ на рукахъ туза пикъ, то, взялъ ли онъ имъ взятку или побили его, всетаки первая его взятка считается разомъ 6, а остальныя при-

бавляются по одной. Такимъ образомъ, если игрокъ, имѣвшій пиковаго туза, сдѣлалъ три взятки, напримѣръ, то онъ записываетъ не цифру 3, а 8. Если тузъ былъ побитъ и не сдѣлано ни одного *Леве*, то въ отдѣлѣ *Р* пишутъ 10.

2) Игрокъ, не взявшій ни одной взятки безъ пиковаго туза, пишетъ въ отдѣлѣ Р. 5.

3) Тузъ пикъ, когда онъ козырный, считается 10 въ первой взяткѣ, остальныя же всѣ записываются не единицами, а вдвое, т. е. при трехъ взяткахъ, напр., игрокъ вписываетъ въ отдѣлъ В. цифру 14.

3) Игрокъ, имѣющій туза пикъ на рукахъ, не вправѣ *пасовать* какъ бы дурна ни была его игра.

4) Если игрокъ, имѣющій на рукахъ туза пикъ, ходитъ съ него самъ, то другіе игроки имѣютъ право бить карту эту козыремъ, даже маленькимъ, разумѣется, только въ случаѣ непмѣнья пиковой масти, если же козыряютъ постороннимъ тузомъ, т. е. бубновымъ, червоннымъ или трефовымъ, то владѣлецъ пиковаго туза имѣетъ право перебить имъ взятку. Поэтому должно избѣгать ходить съ туза пикъ, и надо беречь его до послѣдней крайности. Остальныя карты козырной масти не подлежатъ этому правилу и сохраняютъ свои права во всей своей силѣ.

5) Иные игроки имѣютъ постояннымъ правиломъ, при покупкѣ, сносить пиковую мастъ предпочтительно передъ всякою другою, но это неправильный расчетъ, такъ какъ вѣрнѣе сберегать мастъ для того, чтобы заставлять противника сбросить пиковаго туза и тѣмъ возвратить право козырному.

6) Кто имѣетъ въ рукахъ козырнаго короля, тотъ вошедши въ руку, долженъ непремѣнно козырять съ не-

го, даже рискуя подвести товарища, имѣющаго козырнаго туза. Если пиковаго туза не окажется ни у кого изъ игроковъ, то козырный тузъ береть короля.

7) Если у игрока на рукахъ и тузъ, и король козырные, то туза должно беречь, по возможности, или крыть имъ въ томъ случаѣ, когда кладетъ послѣдній; имѣя же при козырномъ тузѣ другаго козыря на рукахъ и если этотъ козырь довольно силенъ, чтобы взять *Леве*, должно его сбрасывать прежде туза.

8) Когда игрокъ, въ отдѣлѣ В. набралъ столько взятокъ, что съ вычетомъ даже ремизовъ, образуется сумма 30, то *Мушка* остается за нимъ, и каждый игрокъ платитъ ему условленную плату. Положимъ, напр., что условлено играть по 10 к. *Мушку*, а игроковъ всего шесть человѣкъ, то выигрывающій получаетъ 50 к.—Этотъ примѣръ служитъ поясненіемъ всѣхъ другихъ случаевъ въ этой игрѣ.

9) Иногда играютъ такъ: *Мушку* считаютъ, напримѣръ, въ 10 пуань, а каждый пуань оцѣнивается хотя въ 1 к., слѣдовательно каждый игрокъ къ суммѣ своего проигрыша прибавляетъ еще 10.

Эта метода игры тѣмъ лучше, что удерживаетъ игроковъ отъ рискованной покупки.

Сдаютъ пять картъ каждому игроку, но по одной за разъ; смотрѣть карты нельзя до вскрытія козыря, котораго сдающій игрокъ кладетъ открыто передъ собою. Тогда онъ освѣдомляется по очередно у каждаго игрока, сколько игрокъ желаетъ купить картъ. Сбрасываютъ, разумѣется, *длинную* (т. е. чѣмъ болѣе картъ, тѣмъ длиннѣе масть) масть или безполезныя, младшія карты. На тузовъ надѣяться довольно рискованно, такъ какъ большею частью, кто нибудь изъ игроковъ непремѣнно сѣсть

ту масть, которой принадлежитъ тузъ, и тогда онъ бьетъ его козыремъ.

У кого на рукахъ игра, не стоющая даже того, чтобы рискнуть прикупкой, тотъ говоритъ: *Пасъ* и кладетъ карты свои въ сторону, показывая тѣмъ, что онъ этой игры вовсе не играетъ. Если же игра вполнѣ надежна, то можно уступить прикупку желающему, а самому объявить громко: *Играю.*

Если сдающій *засдался*, т. е. сдалъ лишнія карты, или неправильно распредѣлилъ ихъ между игроками, или нечаянно бросилъ кому нибудь карту очками кверху — онъ обязанъ пересдать.

Если игрокъ, которому по счету остается взять одну или двѣ взятки до 30, въ забывчивости наберетъ болѣе чѣмъ нужно взятокъ, т. е. три или четыре, то этимъ промахомъ онъ, уничтожая свой выигрышъ, обязанъ стереть его и начинать снова съ 30, прочіе же игроки продолжаютъ играть по прежнему.

Мистигри.

(Первое видоизмѣненіе *Мушки*).

Мистигри наружной формой совершенно схоже съ *Мушкой*: тоже число играющихъ, та же сдача, та-же система записыванія взятокъ и ремизовъ, таже прикупка и тотъ же самый разсчетъ при окончаніи игры, но въ *Мистигри* король самая значительная карта въ масти, потомъ слѣдуетъ дама, за-ней валетъ и послѣ него уже тузъ.

Въ *Мистигри*, не пиковый тузъ, а король трефовый представляетъ главную карту въ игрѣ.

Когда прикупка окончена, то сдатчикъ еще разъ спра-

шиваетъ каждаго игрока о намѣреніи его *играть* или *пасовать*.

Игрокъ, имѣющій съ прикупкой ли или при сдачѣ, пять картъ одной масти, береть *Мистигри*, т. е. собираетъ со всѣхъ игроковъ условленную предварительно дань; но записи, сдѣланныя на столѣ, остаются все таки неприкосновенными и игра продолжается по прежнему.

Если случится, что два или три игрока имѣютъ пять картъ одной масти, то выигрываетъ тотъ, у котораго масть важнѣе по порядку, а именно: a) Черви, б) Бубны, c) Трефы и b) Пики.

Случается также, но рѣдко, что два игрока имѣютъ по пяти картъ одной масти, и тогда выигрываетъ тотъ у кого въ масти болѣе очковъ.

Игрокъ, имѣющій на рукахъ четыре карты одной масти и при нихъ *Мистигри*, т. е. короля трефоваго,— выигрываетъ игру.

Всякій король считается за 5, дама за 4, валетъ за 2, тузъ за 1. Остальныя карты имѣютъ свою опредѣленную цѣнность.

Памфилъ.

(Второе видоизмѣненіе *Мушки*).

Памфиломъ называется на этотъ разъ трефовый валетъ. Онъ бьетъ всякаго козыря, а его не можетъ побить никакая карта. По этому, въ противоположность *Мушки*, въ *Памфилѣ* игрокъ, имѣющій трефоваго валета на рукахъ, обезпеченъ отъ ремиза, и сверхъ того онъ, объявляя о своемъ счастіи, до начала игры, получаетъ отъ каждаго партнера по условленной заранѣе уплатѣ, не входящей въ расчетъ столовыхъ 30.

Въ *Памфилѣ* сдатчикъ имѣетъ право объявить козыри, согласно съ своими собственными картами.

Игрокъ, имѣющій четыре карты одной масти и *Памфили*, т. е. трефоваго валета, не считается выигравшимъ игру, и только пять карть одной масти имѣетъ значеніе.

Шутиха.

(Третье видоизмѣненіе *Мушки*).

Шутихой въ этой игрѣ является *пиковая дама*, и вся ея масть есть козырная масть. Другихъ козырей не полагается.

Король старше дамы, и онъ одинъ, во всей колодѣ, можетъ перебить взятку, накрытую дамой, но въ счетѣ очковъ она имѣетъ надъ нимъ преимущество и считается за 8, а онъ только за 5.

Игрокъ, имѣющій пять пикъ на рукахъ съ дамой, получаетъ съ игроковъ ту сумму, которую образуетъ количество очковъ. Игроки въ складчину уплачиваютъ и продолжаютъ игру.

Взятка, накрытая дамою означаетъ 8, если же ее перебилъ король, то, по окончаніи игры, владѣлецъ дамы записываетъ только 4.

Случается, что на прикупку не разошлась вся колода и дама осталась въ ней, т. е. не досталась никому. Тогда сдатчикъ раздаетъ остающіяся карты игрокамъ, по сколько придется и при розыгрышѣ, — судьба рѣшаетъ къ кому милостива *Шутиха*.

Лентурлю.

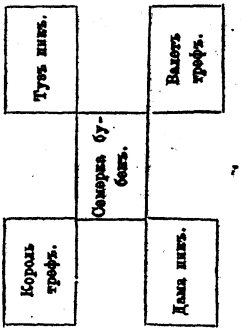
(Четвертое видоизмѣненіе *Мушки*).

Этотъ способъ игры въ *Мушку* придуманъ французами въ царствованіе Людовика XIV, который чрезвычайно пристрастился къ ней и даже самъ назвалъ ее *Лентурлю* въ честь своего любимаго карлика-шута Эмиля Жана *Лентурлю* (Lintourlu), а такъ какъ карликъ этотъ ходилъ въ желтомъ полукафтанѣ и такихъ-же сапогахъ, то придворные прозвали игру *Желтый Карликъ* (Nain jaune).

Неизвѣстно почему, роль этого карлика или *Лентурлю* въ этой карточной игрѣ выполняетъ *семерка* бубновая; но, чтобъ предшественникамъ ея не было завидно, вѣроятно, то значеніе *туза пикъ*, *дамы пикъ*, *валета и короля трефъ* сохраняется и въ этой игрѣ, хотя нѣсколько въ меньшемъ размѣрѣ чѣмъ въ *Мистигри*.

Для *Лентурлю* употребляютъ полную колоду т. е. пятьдесятъ двѣ карты и число игроковъ разнится отъ трехъ до восьми человѣкъ.

Прежде всего на столѣ, вокругъ котораго сидятъ игроки, располагаютъ пять картъ слѣдующимъ образомъ:



При этомъ не лишнее сказать, что само собою разумѣется, эти пять картъ вынимаются изъ другой какой-нибудь колоды, а не изъ той, которою играютъ.

На каждую карту кладутъ извѣстную сумму денегъ, напр. 1 коп. на трефоваго валета, 2 к. на трефоваго короля, 3 к. на пиковую даму, 4 к. на пиковаго туза и 5 к. на бубновую семерку, которая и есть *Желтый Карликъ*. Слѣдовательно, если пять человѣкъ играютъ, то каждый кладетъ на *Ленгурлю* по 3 коп.

Сдатчикъ раздаетъ игрокамъ карты въ извѣстной пропорціи, оставляя нѣкоторое количество на талонъ или прикупку.

Вотъ таблица этой пропорціи:

Число игроковъ.		*Число картъ.*		*Талонъ.*
Если 3	игрока, то каждому по	15	к., а прикупкѣ	7
„ 4	„ „	12	„ „	4
„ 5	„ „	9	„ „	7
„ 6	„ „	8	„ „	4
„ 7	„ „	7	„ „	3
„ 8	„ „	6	„ „	4

Король считается самою главною картою въ каждой масти, тузъ самою младшею. Фигуры всѣ безъ различія оцѣниваются въ 10 очковъ, остальныя же карты сохраняютъ свою настоящую цѣнность.

Козырей въ этой игрѣ нѣтъ и даже масти не соблюдаются, а карты выкладываются послѣдовательно, т. е. за двойкой слѣдуетъ тройка, четверка и т. д.

Когда всѣ карты розданы играющимъ, первый по очереди игрокъ кладетъ на столъ ту изъ своихъ картъ, которая, по его соображеніямъ, можетъ вслѣдъ за собою, убавить изъ его игры, самое большое число картъ. Напр.

у него на рукахъ: двойка, тройка и четверка, далѣе идутъ карты въ разбивку, девятка, шестерка, дама, тузъ и пр. Онъ выкладываетъ двойку, на нее бросаетъ тройку, за ней четверку и останавливается, предоставляя класть сосѣду пятерку, если она у него найдется. Игрокъ также имѣетъ право купить изъ талона одну карту на удачу. Такимъ образомъ, карточная кучка накладывается до тѣхъ поръ, пока кто-нибудь изъ играющихъ не накроетъ ее какимъ-нибудь королемъ, и тогда онъ забираетъ себѣ все, что положено денегъ на пять картъ *Карлика* и кромѣ того, каждый игрокъ платитъ ему, по предварительно сдѣланному условію, или по количеству очковъ въ оставшихся на рукахъ его картъ. Этимъ игра кончается, и для возобновленія ея снова кладутъ деньги на карты карлика.

Если втеченіи игры у котораго нибудь изъ игроковъ встрѣтится одна изъ картъ *Карлика*, т. е. тузъ пикъ, дама пикъ, король трефъ, валетъ трефъ или семерка бубенъ—и онъ можетъ ее помѣстить на кучку, то онъ говоритъ: *Баста*, забираетъ всю кучку въ сторону, а деньги, лежащія на картѣ *Карлика*, соотвѣтствующей его картѣ, онъ имѣетъ право взять въ свою пользу. Прочіе же игроки должны выложить на столъ количество денегъ, по предварительному условію опредѣленное напр. 1 к. съ каждаго, и замѣнить этой суммой ту, которая находилась на опустѣвшей картѣ. Игра продолжается по прежнему.

Изъ этого видно, что каждый игрокъ долженъ стараться сбывать съ рукъ какъ можно болѣе картъ, чтобы менѣе приходилось платить въ случаѣ проигрыша.

У кого на рукахъ тузъ пикъ, тотъ долженъ, войдя въ руку, ходить съ него и выиграть имъ сумму денегъ, лежащую на соотвѣтствующей ему картѣ, потому что

иначе онъ останется на рукахъ, а при расчетѣ *карты Карлика*, оставшіяся у играющихъ, оплачиваются вдвое противъ ихъ обыкновенной стоимости. Такимъ образомъ, дама пикъ, король и валетъ трефъ уносятъ по 20 фишекъ, семерка бубенъ стоитъ 14 фишекъ, а тузъ пикъ 2 фишки.

Если у котораго нибудь игрока не случится требуемой для кучки карты, онъ можетъ одинъ разъ прикупить или сказать *пасъ*, предоставляя тѣмъ ходить своему сосѣду. Выигрываетъ также тотъ игрокъ, которому посчастливилось сбыть съ рукъ всѣ свои карты, только выигрышъ его ограничивается тѣмъ, что лежитъ на картахъ *Карлика*, прочіе же партнеры ничего ему не платятъ, а только дѣлаютъ новый вкладъ *Карлику*.

Безпроигрышная Мушка.

(Пятое видоизмѣненіе обыкновенной или коренной *Мушки*).

Это совершенно новая и еще малоизвѣстная, хотя и дружелюбно принятая игроками. *Мушка*, вовсе не замысловата, но очень оригинальна и достаточно завлекательная, чтобы быть помѣщенной въ числѣ общественныхъ коммерческихъ игръ. Уже одно ея названіе располагаетъ въ ея пользу и, дѣйствительно, должно быть упорно преслѣдуемымъ несчастіемъ, чтобы проиграть въ эту игру, не требующую никакого искусства и имѣющую всѣ шансы для выигрыша.

Играютъ въ нее четверо, не болѣе не менѣе, а пиковый тузъ изображаетъ *Мушку*.

Колоду для этой игры употребляютъ въ 32 карты и сдаютъ по одной, пять картъ каждому игроку, такъ, что въ талонѣ остается двѣнадцать картъ, которыя сдатчикъ

кладетъ кучкой возлѣ себя, не предлагая прикупки никому. Козырей въ этой игрѣ нѣтъ, а масти считаются въ слѣдующемъ порядкѣ: *черви*, *трефы*, *бубны* и *пики*. Каждая масть предварительно оцѣнивается съ общаго согласія въ условленную сумму, напр. *черви* — 4 к., *трефы*—3 к., *бубны*—2 к. и *пики*—1.

Пиковый тузъ одинъ имѣетъ право бить всякую масть, и тогда взятка считается вдвойнѣ.

Игрокъ, не взявшій ни одной взятки, вноситъ въ кассу условленную ремизную сумму, напр. хоть 5 к.

Начинаютъ игру съ того, что всѣ игроки вносятъ *за масти* установленную съ общаго согласія плату, напр. по 10 к., что составитъ капиталъ въ 40 к., и эти деньги кладутъ въ особую коробку посреди стола. Это,—касса *Безпроигрышной Мушки*.

Кромѣ того должно условиться по какой цѣнѣ играть, т. е. игрокъ, успѣвшій прежде другихъ спустить свои карты, одинъ не кладетъ ничего въ кассу, остальные же кладутъ въ коробку, напр. хоть по 2 коп. Такимъ образомъ касса постепенно увеличивается.

Не имѣя требуемой масти, игрокъ можетъ обратиться къ прикупкѣ или бить пиковымъ тузомъ, а за неимѣніемъ его говорить: *Пасъ*, но во всякомъ случаѣ постороннюю масть нельзя сбрасывать.

Мушка состоитъ изъ четырехъ сдачъ или игръ этого рода и при четвертой сдачѣ игрокъ, взявшій игру, получаетъ уже деньги отъ товарищей себѣ на руки, а въ кассу, если желаютъ продолжать, дѣлаютъ новый вносъ по 10 коп. Старшая карта въ каждомъ выходѣ беретъ взятку, и игрокъ записываетъ, какая масть взяла. Не рѣдко взятка состоитъ только изъ двухъ картъ, если же трое игроковъ спасовали, то, какъ бы въ наказаніе за

такой неудачный выходъ, игрокъ обязанъ взять свою карту назадъ, не записывая взятки, а право выхода уступить сосѣду.

Если кто по ошибкѣ скажетъ: *Пасъ*, когда у него есть на рукахъ требуемая масть, тотъ платитъ въ кассу ремизную сумму, т. е. 5 к. напр.

Взявшій взятку тотчасъ ходитъ съ новой масти.

Два раза сряду въ одну масть нельзя ходить.

Чтобы между игроками не могло быть спора, карты не бросаютъ другъ на друга, а кладутъ одну возлѣ другой, такъ, что видно тотчасъ чья карта старшая.

Разсчетъ взятокъ по цѣнности мастей дѣлаютъ послѣ каждой игры и записываютъ, каждый игрокъ противъ себя, особо отъ другихъ; но уплата денежная производится послѣ четвертой игры, и потому игроки не имѣютъ права выходить изъ игры до окончанія *Мушки*.

Если у игрока три или четыре карты одной масти, то онъ *обязанъ* купить изъ талона двѣ карты взамѣнъ двухъ одинакихъ, которыхъ онъ не вправѣ выбирать, а, оборотивъ ихъ лицевой стороной внизъ, предлагаетъ сосѣду сидящему съ правой стороны, отобрать двѣ или три карты на удачу.

Тогда взявъ изъ талона купленныя карты, игрокъ раздаетъ снесенныя товарищамъ, они же сбрасываютъ слабыя карты. Эта операція производится немедленно послѣ сдачи пяти картъ и для уравненія мастей.

Правило это не измѣняется даже при пиковой масти съ тузомъ, который подвергается на равнѣ съ другими картами возможности перейти въ руки партнера, такъ какъ утаить его невозможно: да и было бы крайне недобросовѣстно. Такой поступокъ, бывъ обнаруженъ, оплачивается на равнѣ съ двумя ремизами.

Этотъ варіантъ *Мушки* имѣетъ то преимущество, что проигрыша почти никогда не можетъ быть, такъ какъ въ теченіи четырехъ сдачъ, взятки доставятъ непремѣнно сколько нибудь самому несчастному игроку или покрайней мѣрѣ окупятъ вносы имъ сдѣланные.

Поэтому игра эта весьма справедливо названа *Безпроигрышной Мушкой.*

II.

ПИКЕТЪ (Piquet).

Происхожденіе этого названія вовсе неизвѣстно; полагаютъ что оно почерпнуто изъ французскаго слова piquant т. е. *остроумный*, такъ какъ игра эта, появившаяся впервые при дворѣ французскаго короля Карла VII за два или за три почти вѣка предъ симъ, дѣйствительно очень умна и занимательна. [1])

Въ пикетъ обыкновенно играютъ вдвоемъ, но такъ какъ все въ мірѣ подвергается преобразованіямъ, то и пикетъ имѣетъ нѣсколько видоизмѣненій, которыя мы и укажемъ, общепринятый же способъ игры этой первоначальный, т. е. *вдвоемъ.*

---

[1]) Французскій король XVII Карлъ VII, на одномъ изъ своихъ придворныхъ маскарадовъ, пожелалъ видѣть полную живую колоду картъ и, по данному знаку, въ залу прежде всего, вступили четыре валета, за ними показались короли съ дамами, потомъ тузы и остальныя карты шли по четыре въ рядъ. Эти живыя карты составляли изъ себя квинты, кварты четырнадцать. Длинной вереницей, въ видѣ мастей, онѣ вытягивались передъ публикой, но масти живописно перемѣшивались и составляли затѣйливыя группы и фигуры. Этотъ маскарадный *пикетъ* послужилъ канвою къ піесѣ Корнеля *Торжество дамъ*, украшенной также балетомъ, гдѣ главную роль игралъ *Пикетъ*, но къ кадрилѣ валетовъ былъ присоединенъ кадриль негровъ, изображавшихъ разныя игры: кости, билліардъ, кегли и триктракъ. Каждый негръ несъ шлейфъ одной изъ дамъ.

Доказательствомъ неоспоримой занимательности этой умной карточной игры, служитъ то, что она не старѣется, и въ наше время въ нее также охотно играютъ любители, какъ играли и наши прадѣды. Это игра семейная, кабинетная, она въ разладѣ съ салоннымъ говоромъ, ей нужно уединеніе, тишина, свобода мышленія; въ ней каждая ошибка, обмолвка, промахъ—обращаются въ пользу противника. Въ пикетъ должно играть хорошо или вовсе не играть. Машинальная игра, — пытка для искуснаго партнера и самому игроку не доставитъ никакого удовольствія. Разсѣянность въ этой игрѣ губительна, а при большомъ искусствѣ и разсчетѣ игрокъ не рѣдко побѣждаетъ даже своенравіе фортуны.

Пикетъ былъ любимой игрой многихъ государей и многихъ знаменитыхъ людей.

Правила игры въ Пикетъ.

Настоящій, коренной, *Французскій Пикетъ* играется только вдвоемъ, и чтобы игра была занимательна, необходима равносильность между партнерами.

Для *Пикета* употребляется колода въ 32 карты, и должно имѣть двѣ колоды на столѣ, чтобъ поочередно каждый игрокъ могъ сдавать хорошо перетасованныя карты. Карты мастей идутъ въ слѣдующемъ порядкѣ: тузъ, король, дама, валетъ и т. д. Тузъ имѣетъ одиннадцать очковъ, а всѣ фигуры по десяти, остальныя карты сохраняютъ свое обыкновенное значеніе.

Каждая игра называется *Королемъ* (Roi) и *Двѣнадцать королей* (Vingt rois) составляютъ *Пикетъ*, т. е. игроки сводятъ счеты, расплачиваются и тѣмъ оканчиваютъ свою игру или съ обоюднаго согласія начинаютъ новый *Пикетъ*.

Для указанія кому сдавать первому, оба игрока должны снять колоду и кто открылъ младшую карту, тотъ и сдаетъ. Перетасовавъ снова карты, онъ даетъ снять партнеру и начинаетъ сдавать по двѣ за разъ, но послѣ третьей сдачи, отобравъ пять верхнихъ картъ, сдатчикъ кладетъ ихъ закрытыми на сторону своего партнера, а три, точно также, кладетъ у себя по лѣвую руку и, расположивъ такимъ образомъ, *Талонъ* т. е. прикупку, онъ продолжаетъ сдавать карты, пока вся колода раздѣлится по ровну между обоими игроками [1]). Должно ли говорить, что получивъ свои двѣнадцать картъ, каждый игрокъ располагаетъ ихъ по мастямъ и по старшинству.

Прикупку въ пять картъ береть игрокъ, находящійся въ рукѣ, т. е. кому по очереди должно выходить первому, и онъ вправѣ воспользоваться полнымъ талономъ или уступить нѣсколько картъ товарищу. Это зависитъ отъ состава его игры. Сносить ненужныя карты должно очень осмотрительно, тѣмъ болѣе, что въ *Пикетѣ* всякая вина виновата, и промахи не прощаются. Сносятся, разумѣется, пустыя по расчету карты и по возможности должно стараться не отбирать карты изъ многихъ мастей, потому что можно разнестись и тѣмъ тогда ослабить свою игру.

Фигуру, хотя бы она была одна изъ своей масти на рукахъ, должно придерживать, такъ какъ такая же фигура можетъ случиться въ прикупкѣ и образовать игроку три цѣнныя карты, а иногда даже составить четырнадцать.

Когда играющіе окончили процессъ прикупки, и вслѣд-

[1]) Иные сдаютъ прикупку при концѣ, когда въ рукахъ сдающаго остаются послѣднія восемь картъ, но это совершенно неправильно и можетъ возбудить непріятные споры между подозрительными игроками.

ствіе этого у каждаго установилась болѣе или менѣе счастливая игра, первый игрокъ объявляетъ сколько у него картъ самой сильной масти. Если у партнера его на рукахъ такое же количество картъ въ другой масти, то оба выкладываютъ на столъ свои богатства и считаютъ уже по очкамъ. У котораго ихъ болѣе хоть однимъ очкомъ, того масть получаетъ преимущество, а масть партнера не считается ни во что. Такимъ образомъ игроки продолжаютъ хвастаться другъ передъ другомъ своими остальными богатствами, которыя заключаются въ слѣдующемъ:

1) *Тьерсъ*,-это три сряду идущія карты, т. е. тузъ, король, дама, или король, дама, валетъ, или дама, валетъ, десятка. Далѣе *тьерсы* не имѣютъ цѣны.

2) *Кварта*, — группа четырехъ фигурныхъ картъ, идущихъ сряду.

2) *Квинта*, — группа пяти картъ, идущихъ сряду.

4) Если у одного игрока *тьерсъ* отъ туза, а у другаго квинта отъ дамы. то *тьерсъ* теряетъ передъ квинтой свое значеніе. Тоже самое правило распространяется и на кварты передъ тьерсами.

5) Три туза или три фигуры одинакія; т. е. три короля, три дамы или три валета, считаются за три пуаня, а четыре туза, короля, дамы или валета оцѣниваются въ 14 пуаней. Здѣсь повторяется тоже правило, какъ и указано было съ тьерсами, т. е. 14 валетовъ уничтожаютъ значеніе трехъ тузовъ или трехъ дамъ, напримѣръ, 14 десятокъ имѣютъ преимущестио передъ тремя тузами или королями.

6. Игрокъ, не имѣющій на рукахъ ни одной фигуры, объявляетъ себя съ *бѣлыми* картами (cartes blanches) и считаетъ за нихъ десять очковъ. Это первое условіе игры.

Вслѣдъ за симъ уже первый по очереди игрокъ начинаетъ высказывать передъ партнеромъ преимущество своей игры, т. е. тьерсы, четырнадцать, масть и пр.

7. Ежели, который нибудь изъ игроковъ насчиталъ у себя 30 пуаней до начала игры, то, вмѣсто суммы 30, онъ прямо перескакиваетъ на 60 и продолжаетъ уже вести свой счетъ отъ этого числа. Если же ему удалось произнести 30, пока у партнера нѣтъ ни одной взятки, то онъ получаетъ право продолжать свой счетъ отъ суммы 90.

8. Игрокъ, не сдѣлавшій ни одной взятки, отдаетъ партнеру 40 очковъ, и это называется *Капотъ* (Capot),

9. *Король* состоитъ изъ шести взятокъ, и если у обоихъ игроковъ по ровну, то за взятки ничего не берется, иначе же каждая лишняя взятка считается за единицу. Кто взялъ послѣднюю взятку, получаетъ за нее 3 пуаня.

10. Игрокъ, у котораго всѣ карты имѣютъ цѣнность и уничтожаютъ своимъ преимуществомъ игру противника, считаетъ за разъ 50, т. е. выигрываетъ *пилемъ*, а партнеръ его остается въ *Большомъ Мизерѣ* (grande misére).

11. Каждый игрокъ, начиная ходить, ведетъ свой счетъ послѣдовательно отъ того числа, которое у него составилось при первоначальной оцѣнкѣ картъ, если же игра партнера до того превосходнѣе его игры, что онъ не могъ сосчитать ни одного пуаня, то при первомъ ходѣ онъ начинаетъ считать отъ единицы и т. д.

12. Сброшенную разъ карту нельзя брать снова на руки и вообще, какъ было сказано выше, въ *Пикетѣ* никакой промахъ не извиняется, а постоянно обращается въ гибель промахнувшемуся, такъ напр. если игрокъ засдастся и дастъ себѣ лишнюю карту, то онъ лишается

изъ своей прикупки одной карты, которую, по своему выбору, беретъ партнеръ.

13. Если, при сдачѣ, карта прикупки партнера, случайно, упадетъ лицевой стороной на столъ, то другой игрокъ получаетъ тѣмъ право назначать противнику ходъ въ масть по своему выбору.

14. Случается, что, пересчитывая значеніе картъ, игрокъ укажетъ ошибочно на карту, которая вовсе у него не находится на рукахъ, и тогда онъ обязанъ играть *нѣмую* игру (jouer à la muette) т. е. не считать своихъ взятокъ вовсе, партнеръ же его считаетъ свои вдвойнѣ.

15. Не рѣдко одна взятка считается обоими игроками, но беретъ ее тотъ, чья карта превосходитъ ее значеніемъ.

16. *Мажорнымъ* (majeur) *тьерсомъ* называется *тьерсъ*, составленный изъ туза, короля и дамы. Точно также бываютъ мажорные кварты и квинты.

17. Если игрокъ имѣлъ право сосчитать 60 вмѣсто 30, какъ объяснено выше, и въ разсѣянности не воспользовался этимъ правомъ, то онъ можетъ исправить свою ошибку только до слѣдующей сдачи, но лишь только новыя карты сданы, онъ теряетъ эти лишніе тридцать пуаней.

18. При *капотѣ* не считаютъ обыкновенныхъ 10 за карты, но остальные пуани всѣ сохраняютъ свое значеніе.

19. *Мажорный тьерсъ* той масти, въ которой играешь, считается за 4 пуаня, а не за три, также точно прибавляется единица и къ *квартѣ* или *квинтѣ* въ такомъ же случаѣ.

Пикетъ въ четверомъ.

Для этого видоизмѣненія *Пикета* употребляютъ ту же колоду въ тридцать двѣ карты, но прикупки вовсе нѣтъ, и каждый игрокъ получаетъ на руки восемь картъ.

Садятся какъ въ вистѣ и бостонѣ, и партнеры играютъ за одно противъ своихъ антагонистовъ.

Партнеры не могутъ объявлять двухъ мастей равнаго значенія, напр. если А. считаетъ свою масть въ 40 пуаней, то его партнеръ Б. можетъ считать свою масть значительною только въ томъ случаѣ если она заключаетъ одинъ или два хотя пуаня лишнихъ. Иначе она уничтожается превосходствомъ партнеровой масти. Противные же игроки сохраняютъ за собою право уничтожать равные ихъ игрѣ пуани. Это правило, впрочемъ, существуетъ только для мастей, терціи же, кварты, квинты и тузы, короли и пр. не подлежатъ ему нисколько, такъ что каждый игрокъ пользуется каждою выгодною картою, выпавшею на его долю.

Масть, заключающая по разсчету менѣе 30 пуаней, не имѣетъ никакого значенія. Игрокъ, удержавшій за собою масть, обязанъ выложить ее открыто на столъ. Если партнеры насчитали на рукахъ 20 пуаней, а противники ихъ не имѣли ни одного пуаня, они получаютъ право перескочить разомъ на 90.

Если же эти 30 пуаней пріобрѣтены уже ходами, а противники не успѣли еще не одной взятки взять, то счастливые партнеры разомъ считаютъ 60.

Въ этомъ *Пикетѣ*, какъ и въ предъидущемъ, промахи и разсѣянность не извиняются, каждый игрокъ долженъ быть очень внимателенъ къ игрѣ товарищей, зорко слѣ-

дить за выходами противниковъ, переспрашивать же и пересматривать карты не позволяется.

Нормандскій пикетъ.

Есть еще въ пикетѣ варіантъ, который имѣетъ столько сходства съ первоначальнымъ *Пикетомъ вдвоемъ*, что мы и не упомянули бы объ немъ, но онъ имѣетъ то преимущество, что играется *втроемъ*, слѣдовательно шансы выигрыша и проигрыша раздробляются, а трудности увеличиваются, такъ какъ карты находящіяся на рукахъ противниковъ третьимъ игрокомъ не могутъ быть угаданы.

Впрочемъ, значеніе картъ точно также какъ и въ обыновенномъ *Пикетѣ*, правила выходовъ и взятокъ не измѣняются, но вотъ въ чемъ заключается разница между этими двумя видами пикета:

1) Узнавъ кто изъ трехъ игроковъ долженъ сдавать, тотъ, кому выпалъ этотъ жребій посредствомъ младшей карты, даетъ снять своему сосѣду съ лѣвой стороны, и тогда сдаетъ по десяти картъ каждому игроку, считая и самаго себя. Сдавать долженъ по двѣ или по три карты, но никогда по четыре за разъ, а самое лучшее сбрасывать по одной каждому игроку, такъ какъ многіе игроки придерживаются того мнѣнія, что при такой сдачѣ масти лучше разбиваются. Въ *прикупкѣ* или въ *талонѣ* останется только двѣ карты, которыя и дѣлаются собственностью сдатчика, если онѣ ему полезны; впрочемъ онъ можетъ и отказаться отъ нихъ, но игроки не пользуются ими ни въ какомъ случаѣ.

2) Ежели игрокъ, находящійся въ рукѣ, исчисляя выгоды своей игры, досчитаетъ до 20, то онъ вправѣ, вмѣ-

сто 20 сказать прямо 90, и такъ партія имъ почти выиграна, но если эти 20 пуаней достались ему послѣ нѣсколькихъ взятокъ, то онъ считаетъ только 60, а партнеры не имѣютъ ни одного пуаня.

3) Превосходное число взятокъ доставляетъ игроку 10 пуаней.

4) Въ этой игрѣ *Капотъ* не рѣдкость и также какъ въ обыкновенномъ *Пикетѣ*, за него считаютъ 40 пуаней, съ тою только разницею, что эти проигрышные пуани раздѣляются между двумя выигравшими игроками, считая по 20 пуаней на каждаго, если же одинъ игрокъ успѣлъ обремизить обоихъ партнеровъ своихъ, то получаетъ одинъ эти 40 пуаней.

5) Партія должна быть предварительно, съ общаго согласія, назначена въ сто, въ сто пятьдесятъ или двѣсти пуаней, и игрокъ, достигшій этой нормы, выходитъ изъ игры, а оставшіеся два игрока продолжаютъ партію вдвоемъ, и кто остается побѣжденнымъ, тотъ платитъ одинъ обоимъ выигравшимъ игрокамъ.

III.

ПРЕФЕРАНСЪ.

Эта игра, замѣнившая и *Вистъ* и *Бостонъ*, которые не всѣмъ доступны и, въ особенности для дамской партіи слишкомъ серьозны, эта игра, говоримъ мы, вполнѣ выполняетъ свое назначеніе — „общественной карточной забавы“. Она заманчива по разнообразію пріемовъ, не деспотична какъ *Вистъ*, который возбраняетъ всякую бесѣду и въ которомъ малѣйшее постороннее вмѣшательство строго взыскивается, не методична какъ *Бостонъ*, въ кото-

рый игрокъ долженъ весь углубиться, если не желаетъ жестоко проиграться.

Во времена оны, дамы рѣдко садились за карточный столъ, не отъ того, чтобы онѣ не съумѣли справиться съ трудностями *Виста*, но отъ того, что роль женщины въ обществѣ совсѣмъ другая чѣмъ роль мужчины и ей невозможно нѣсколько часовъ посвящать одной карточной игрѣ, бросая совершенно общество, котораго она есть, была и всегда будетъ душою. А между тѣмъ карты,—спасеніе для хозяйки, не знающей часто какъ занять свое разнородное дамское собраніе. Правду истинную сказалъ, по этому случаю нашъ старинный водевилистъ, кажется, князь А. А. Шаховской, въ своей піескѣ „Ворожея“, одинъ изъ куплетовъ который приведенъ нами въ нашемъ короѣенькомъ предисловьицѣ къ этой книгѣ, въ видѣ эпиграфа, характеризующаго этотъ нашъ посильный, добросовѣстный и вполнѣ серіозно исполненный трудъ.

Усвоивъ и оцѣнивъ всю полезную сторону карточной игры для дамъ, какъ и для мужчинъ въ общественномъ отношеніи, какой-то добрый человѣкъ (должно думать французъ, судя по названію игры), придумалъ *Преферансъ* т. е. (любимый отличаемый, пользующійся преимуществомъ) и игроки обоего пола съ радостью схватились за эту умную и общедоступную забаву, которая имѣетъ въ себѣ столько гибкости, что равно завлекательна для мужчины и для женщины, для старыхъ и для молодыхъ. Къ тому же игру эту можно переносить на слѣдующій вечеръ или сократить ее, убавивъ ставку. Вообще это по истинѣ, „свѣтская карточная игра“, и нельзя не пожалѣть, что наша непостоянная публика могла замѣнить ее играми подобными *Ералашу, Стуколкѣ* и др.

Для *Преферанса* употребляется колода въ 32 карты,

т. е. безъ шестерокъ, играютъ вдвоемъ, втроемъ или вчетвером. Мы поочередно опишемъ всѣ эти подраздѣленія, а теперь укажемъ только на общія правила или пріемы игры.

Сдаютъ всю колоду, но при четвертой сдачѣ откладываютъ пару картъ для прикупки. Козырей на вскрышѣ не полагается, и каждый игрокъ можетъ играть въ той масти, которая для него самая выгодная. Порядокъ мастей слѣдующій: *черви*, *бубны*, *трефы* и *пики*. Играющій долженъ имѣть *шесть взятокъ*, чтобы игра его считалась выигранною, и чтобы онъ имѣлъ право списать со ставки, назначенную за масть сумму. Не взявъ шести взятокъ, а только пять, напримѣръ, игрокъ ставитъ *ремизъ* сообразно съ мастью въ которой игралъ, и была ли игра прямо съ рукъ или съ прикупкой.

Таблица, приложенная въ концѣ этой статьи, указываетъ всѣ эти различные разсчеты при разыгрываньи *преферанса*.

Когда карты сданы, игроки располагаютъ ихъ въ рукахъ по мастямъ, и тогда, первый, по лѣвую руку сдатчика сидящій игрокъ, объявляетъ игру такимъ образомъ: имѣя право покупать въ *пикахъ* и зная, что въ этой масти *ремизъ* незначителенъ, онъ говоритъ: *покупаю*, сосѣдъ можетъ перебить его въ *трефахъ*, третій имѣетъ право на *бубны* или *черви*, и тогда первый уже обязанъ покупать къ червямъ, а если у него нѣтъ въ нихъ и другихъ мастяхъ вѣрныхъ пяти взятокъ, то онъ говоритъ: *пасъ*, предоставляя играющему прикупку, которую тотъ и береть, сбросивъ вмѣсто нея двѣ пустыя карты. Составивъ, такимъ образомъ, игру свою, играющій объявляетъ въ какой онъ масти играетъ, т. е. въ бубнахъ или червяхъ, такъ какъ въ трефахъ и пикахъ онъ уже

играть не имѣетъ права. Если партнеръ надѣется, по своимъ картамъ, взять двѣ взятки, то онъ объявляетъ: *вистъ* и тоже самое дѣлаетъ третій игрокъ, если же одинъ изъ нихъ говоритъ: *пасъ*, первый вистующій *приглашаетъ* его губить сообща съ *играющимъ*. Въ такомъ случаѣ приглашенный не получаетъ ничего и долженъ содѣйствовать товарищу хоть одной взяткой.

Покупать должно, если по разсчету на рукахъ пять взятокъ, но если ихъ шесть, то необходимо играть прямо и тотчасъ объявить въ какой масти играютъ. Товарищи точно также могутъ перебить: объявивъ игру въ сильнѣйшей масти, и тогда если по разсчету представляется къ тому возможность, объявить *семь* или *восемь* въ какой нибудь масти, или *спасовать* и идти въ вистъ.

Выступающій на *семь* или *восемь* долженъ взять только одну взятку.

Должно внимательно слѣдить за переговорами, которые разоблачаютъ игру партнера, и на этомъ основывается успѣхъ вистующаго.

Первый въ рукѣ почти всегда *прикупаетъ* одинъ разъ въ томъ случаѣ если у него нѣтъ болѣе вѣрной и сильной игры, чтобы ему можно было играть прямо безъ прикупки.

Первая прикупка въ пикахъ есть, такъ сказать, пробный шаръ, чтобъ узнать игры партнеровъ.

а) Преферансъ вдвоемъ.

Этотъ видъ *Преферанса* очень сходенъ съ *Вистомъ вдвоемъ*, но представляетъ очень мало занимательности, въ особенности при открытомъ *деревянномъ*, когда всѣ

карты извѣстны и играешь, такъ сказать, на вѣрняка. Съ закрытыми картами онъ представляетъ болѣе интереса.

Карты сдаются на троихъ, считая третьимъ *болвана* или *деревяннаго* (l'homme de bois).

Въ этомъ *Преферансѣ* можно выиграть игру, имѣя на рукахъ только четыре вѣрныхъ взятки. Вистующій находится въ большомъ затрудненіи, что сбрасывать. Онъ долженъ, какъ обыкновенно, взять два *Леве* (взятки), но вистъ его всегда почти рискованный, да и дѣйствія самаго играющаго, почти машинальны или бываютъ слѣдствіемъ большаго навыка къ игрѣ этого рода.

Приглашая *деревяннаго*, играющій открываетъ его карты, раскинувъ ихъ вѣеромъ на столѣ, и тогда, разумѣется, игра не имѣетъ болѣе тайнъ для обоихъ игроковъ. Вистующій легко угадываетъ какой масти нѣтъ у играющаго, и старшія его карты бьетъ своими маленькими козырями.

Въ этомъ родѣ *Преферанса*, можно играть и выиграть очень рискованную игру безъ прикупки. Здѣсь установить основательныхъ правилъ для хода — невозможно, и *каждый* игрокъ долженъ надѣяться на собственное соображеніе.

б) Преферансъ втроемъ.

Это первоначальный и самый естественный *Преферансъ*, но, какъ всякій изучаемый предметъ, онъ, по мѣрѣ наблюденія надъ его недостатками, людей компетентныхъ, подвергся впослѣдствіи многимъ измѣненіямъ, которыя превратили его почти въ новую игру. Эти измѣненія будутъ указаны въ своемъ мѣстѣ.

Преферансъ втроемъ розыгрывается очень скоро, если игроки не рискуютъ и вслушиваются внимательно въ переговоры, но вотъ та-то и бѣда, что большею частью, въ особенности дамы, скучая *пасами* и надѣясь на русское авось, покупаютъ рисковано или идутъ въ *висть* не съ вѣрными взятками. Этимъ не рѣдко пользуются партнеры, и нашъ совѣтъ такимъ игрокамъ, въ незнакомомъ обществѣ, вистовать очень осмотрительно или съ *приглашеніемъ*. Два виста могутъ быть для нихъ всегда гибельны.

в) Преферансъ вчетверомъ.

При этой игрѣ почти невозможно предварительно *сговариваться* игрокамъ противъ новаго или слабаго партнера, какъ къ сожалѣнію это не рѣдко случается, если играютъ втроемъ, потому что самое число играющихъ вчетверомъ уравновѣшиваетъ шансы игры.

Сдающій не участвуетъ въ игрѣ, но за то получаетъ *консоляціи*, т. е. игроки платятъ ему извѣстную и установленную предварительно дань, и кромѣ того, если нѣтъ приглашенія, то имѣютъ право передать ему висть. Вообще этотъ *Преферансъ* затягивается нѣсколько долѣе, но игра идетъ гораздо ровнѣе, каждый игрокъ имѣетъ болѣе времени обдумывать свои ходы и, во время бездѣйствія, всматриваясь въ постороннюю игру, постепенно изучаетъ различныя случайности. Здѣсь несравненно менѣе рискуютъ.

г) Преферансъ впятеромъ.

Мы его помѣщаемъ только для того, чтобы насъ не обвинили въ не полности нашего описанія; но этотъ родъ

преферанса такъ длиненъ по множеству ремизовъ, что игроки совершенно его забраковали, и къ нему прибѣгаютъ только въ тѣхъ рѣдкихъ случаяхъ, когда какой нибудь почетный гость непремѣнно желаетъ участвовать въ партіи.

Уже самое то, что двое играющихъ постоянно находятся въ бездѣйствіи (сдающій и одинъ очередной) дѣлаетъ эту игру монотонною.

Ставка бываетъ различна и зависитъ отъ предварительнаго условія, но большею частью выставляютъ 21, такъ какъ ставка въ 30, при частыхъ ремизахъ очень затягивается.

Если, сверхъ чаянія, пожелаютъ ставку увеличить во время игры, то этого иначе сдѣлать нельзя какъ дождавшись, чтобы всѣ ремизы были сыграны и *столовые*, т. е. записанные на столѣ, оставались бы болѣе или менѣе равные.

Если игра, напротивъ того и при ставкѣ въ 21, слишкомъ затягивается, то изъ общей ставки списываютъ 5, 10 или и болѣе ремизовъ. Это даже допускается когда столовые ремизы не очень равны, а если одинъ изъ игроковъ успѣлъ уже сыграть всѣ свои ремизы, то онъ имѣетъ право записывать на каждаго игрока третью или четвертую часть стираемыхъ ими ремизовъ. Иначе онъ, несмотря на свой выигрышъ, можетъ остаться не при чемъ.

д) Разныя правила.

1) Для игры въ *Преферансъ* употребляются двѣ колоды, каждая по 32 карты, одна съ красною, другая съ синею рубашкою. Одною колодою сдаютъ карты въ текущую игру, а другую будущій сдатчикъ тасуетъ и приго-

товляетъ для сдачи. Если же играютъ вчетверомъ, то тасуетъ визави сдатчика и передаетъ тому игроку, который по-очереди долженъ сдавать въ слѣдующую игру.

2) Снимать должно стараться, какъ можно аккуратнѣе, и если снимающій оставилъ менѣе шести картъ на столѣ, онъ обязанъ переснять.

3) Смотрѣть нижнюю карту считается въ высшей степени недобросовѣстно, и если кто это замѣтитъ, то въ правѣ просить сдатчика пересдать.

4) Прикупка, какъ мы уже сказали, откладывается при второмъ турѣ. Впрочемъ, это не обязательно, лишь бы не откладывать ее вначалѣ или въ самомъ концѣ игры.

5) До окончанія сдачи ни одинъ игрокъ не долженъ трогать своихъ картъ, а тѣмъ паче смотрѣть ихъ, во избѣжаніе неудовольствій, могущихъ произойти въ случаѣ засдачи.

6) Если, при сдачѣ, какая нибудь карта, по неосторожности сдатчика или котораго нибудь изъ игроковъ, собравшаго слишкомъ рано свои карты, — вскроется, то должно непремѣнно пересдать, потому что въ *Преферансѣ*, всякая, ничтожная карта бывъ подсмотрѣна, можетъ сдѣлать огромную перемѣну въ ходѣ.

7) Въ игрѣ вчетверомъ сдатчикъ долженъ остерегаться смотрѣть прикупку, въ особенности въ малознакомомъ обществѣ, потому что бываютъ необыкновенно щекотливые игроки, которые, замѣтивъ оплошность сдатчика, не рѣдко вполнѣ невинную, заподозрятъ его въ стачкѣ съ партнерами, и каждый его жестъ, каждое самое простое слово будутъ приняты ими за указаніе или намекъ.

8) Сдающій равномѣрно долженъ остерегаться смотрѣть въ карты сосѣда, что вчетверомъ дѣлается часто,

такъ какъ скучно цѣлую игру просидѣть въ бездѣйствіи, но что допускается въ дружескомъ обществѣ, гдѣ всѣ другъ друга знаютъ и не вздумаютъ никого оскорблять подозрѣніемъ, то считается важной ошибкой противъ свѣтскаго такта въ собраніи, смѣшанномъ или гдѣ гости между собою незнакомы.

Если же, по привычкѣ обращаться съ людьми коротко знакомыми, кто и впадетъ случайно въ подобный проступокъ, тому совѣтуемъ немедленно удалиться отъ карточнаго стола на время текущей игры, чтобы предупредить тѣмъ всякой оскорбительный намекъ и не быть запоздрѣннымъ въ стачкѣ.

9) Многіе игроки, имѣя на рукахъ вѣрную игру, т. е. шесть взятокъ прикупаютъ все таки, что очень недобросовѣстно, въ надеждѣ, при помощи покупки, составить себѣ игру въ семь или въ восемь; но если, по окончаніи игры, опытный игрокъ докажетъ это, то пойманный хитрецъ обязанъ списать только сумму, которую приходилось бы ему списывать, играя простую игру безъ прикупки, а если вистующіе были обремизены, то они вправѣ не ставить этихъ *ремизовъ*, и получаютъ за двѣ взятки даже еслибъ и не взяли ихъ.

10) Въ переговорахъ должно строго наблюдать очередь, чтобы никого не вводить въ обманъ и не запутывать соображеній товарищей, которые, какъ мы говорили выше, основываютъ свои дѣйствія на переговорахъ.

11) При переговорахъ должно каждому игроку взять за непремѣнное правило договаривать свои желанія до конца, а не останавливаться на полъ-дорогѣ, потому что этою неумѣстною робостью, онъ вводитъ въ обманъ партнеровъ.

12) Пасовать должно при совершенной невозможно-

сти идти въ вистъ, но такъ какъ по переговорамъ, правильно веденнымъ, всегда можно угадать довольно вѣрно, будетъ ли вистовать второй партнеръ, то, пригласивъ его, въ случаѣ паса, можно навѣрно надѣяться на его помощь.

13) Должно избѣгать прибавлять что нибудь свое къ общепринятымъ въ *Преферансѣ* выраженіямъ, напр. *вистъ*, а не: *охотно вистую, во всѣхъ мастяхъ вистую* и пр. прибавленія, которыя, опять таки могутъ возбудить подозрительность щекотливаго игрока или заранѣе напугать другаго вистующаго, готоваго также, по своимъ картамъ, идти въ вистъ, но чующаго въ торжественномъ восклицаніи товарища явный для себя ремизъ. А дѣлаютъ это иногда, чтобъ заручить себѣ хорошаго помощника по приглашенію и обремизить играющаго.

14) Въ подбрасываніи картъ также необходимо строго соблюдать очередь, и карту подброшенную нельзя брать назадъ.

15) Если сдѣлаютъ *ренонсъ*, т. е. сбросятъ ту масть, которую требуютъ, хотя она и была на рукахъ, то ставятъ ремизъ безъ всякихъ отговорокъ, если даже и были взяты всѣ взятки.

16) Если *ренонсъ* сдѣланъ играющимъ, а не вистующимъ, то взятка эта переходитъ къ тому игроку, чья карта въ требуемой масти старшая. Кромѣ того провинившійся платитъ вистующимъ сколько слѣдуетъ по разсчету за сдѣланныя ими *леве*, а если они, вслѣдствіе этой его ошибки, потеряли взятку, то не ставятъ ремиза, а ставитъ его играющій.

17) Если ренонсъ дѣлается вистующимъ и по его винѣ играющій не взялъ законное число взятокъ, то не ставитъ ремиза, и смарываетъ какъ будто взялъ всѣ взяти.

18) Иные игроки, взявъ узаконенное число взятокъ и зная по своимъ картамъ, что не возьмутъ болѣе ничего, открываютъ свои карты; но; это вполнѣ преждевременное дѣйствіе можетъ нанести большой вредъ вистующимъ и потому: а) игрокъ, сдѣлавшій эту ошибку, не долженъ уже брать обратно карты на руки, а продолжать игру какъ деревянный, и б) вистующіе имѣютъ право указывать ему съ какой карты ходить.

19) Плата, означающая *консоляцію*, приходящаяся четвертому игроку, совершенно произвольна и устанавливается съ общаго согласія предварительно. Платятъ по 5, по 10 и даже болѣе поэней *консоляціи* за каждый поставленный ремизъ.

20) За ренонсы платятъ консоляцію, какъ за обыкновенные ремизы, т. е. за каждый ренонсъ одну консоляцію, за два ренонса—2 консоляціи и т. д.

21) При игрѣ по 3 к. сер., за игру въ красной масти, а также и за игру въ трефахъ безъ прикупки, отписываютъ за карты по два поэня, а за игру въ пикахъ по одному поэню.

22) Въ играхъ незначительныхъ, какъ напримѣръ ½ ⅓ ¼, за карты не вычитаютъ.

е) Безкозырная игра.

По самому этому названію ясно видно, что въ этомъ способѣ игры въ *Преферансъ* играютъ на однѣ простыя карты и козырей не полагается.

Безкозырная **перебиваетъ всякую прямую игру и за нее списывается 60.**

Она имѣетъ мѣсто въ слѣдующихъ случаяхъ:

1) Если у подручнаго игрока есть на рукахъ по од-

ной, какой бы то ни было масти: тузъ, король, дама самъ шесть.

2) Если у подручнаго въ одной масти: король, дама, валетъ и десятка и игра туза въ другихъ мастяхъ при пустыхъ картахъ. Если его ходъ, то онъ долженъ ходить съ короля, чтобы отнять туза и войти въ руку, побивъ тузомъ всякую другую масть.

3) Если у игрока: тузъ, король, дама, валетъ и маленькая карта той же масти, да тузъ другой масти.

4) Если на рукахъ: тузъ, король, *валетъ* и десятка съ маленькою картою при двухъ тузахъ,—идти въ безкозырную можно, но не совсѣмъ вѣрно, потому что случается встрѣтить даму сама третей той же масти въ одной рукѣ, и тогда валетъ бываетъ побитъ, а онъ *могъ* считаться взяткой.

5) За рукою играть безкозырную очень опасно. Для полной вѣрности необходито имѣть на рукахъ всѣхъ четырехъ тузовъ и при одномъ изъ нихъ короля и даму, Но такія игры рѣдки.

6) Вистовать на *безкозырную* совѣтуемъ только если ходъ вистующаго, иначе очень опасно. Для вѣрнаго виста необходимо имѣть на рукахъ два туза, или туза и короля, или туза одной масти, а короля и даму другой.

Преферансъ съ поддавками.

Когда *Преферансъ* только вошелъ въ моду, его, какъ мы и говорили выше, играли несравненно проще и разнородные его виды съ множествомъ новыхъ правилъ, выработались уже впослѣдствіи, мало по малу, такъ напр. первоначально, при трехъ *пасахъ* бросались карты; сдача

не считалась и слѣдующій игрокъ сдаваль въ свою очередь, что было очень несправедливо, такъ какъ, во первыхъ, первый сдатчикъ терялъ руку, а во вторыхъ, смѣшанныя мгновенно карты (не позволялось ревизовать игры) скрывали безслѣдно, если кто изъ игроковъ (къ сожалѣнію бываютъ такіе) изъ, привычной системѣ его игры, прижимчивости, тасовалъ съ хорошими картами, только въ надеждѣ обремизить партнеровъ.

Для предупрежденія этого зла, придумали, при общихъ пасахъ, не бросать картъ, но сыграть партія въ *Поддавки*, т. е. кто не взялъ ни одной взятки, тотъ и выигралъ, и вообще стараться никакъ не взять болѣе трехъ взятокъ.

Сверхъ трехъ взятокъ, за каждую игрокъ ставитъ по ремизу, слѣдовательно за 4 взятки, ставять 10 ремизовъ, за 5—20 рем. и т. д. За ренонсъ въ этой игрѣ тоже ставятъ 10 ремизовъ.

Эта повѣрочная игра не всѣмъ игрокамъ нравится и поэтому она не въ большомъ ходу, но по крайней мѣрѣ она внушила игрокамъ нѣкоторую осторожность.

Мизеры и Уверты.

Ни одна карточная игра, кажется, не подверглась столькимъ измѣненіямъ, прибавленіямъ, новымъ правиламъ,—какъ *Преферансъ*, и это самое, по нашему мнѣнію, служитъ явнымъ доказательствомъ общаго пристрастія къ этой эластичной игрѣ, такъ легко поддающейся всѣмъ фантазіямъ изобрѣтательнаго ума ея поклонниковъ.

Одно изъ послѣднихъ нововведеній были *Мизеры* и

Уверты. т. е. игры безъ взятокъ и игры съ открытыми картами.

И тѣ и другія игры бываютъ *большія и малыя.*

Большой Мизеръ.

Онъ перебиваетъ прямую игру, но его, въ свою очередь перебиваетъ *Безкозырная*, или игра на семь въ какой бы то ни было масти. Выигравшій *Большой Мизеръ*, т, е. не взявшій ни одной взятки, списываетъ 5, но за то проигравъ его, ставитъ также за каждую сдѣланную имъ взятку, 5 ремизовъ; а за двѣ 10 и т. д.

Покупать къ *Мизеру* можно:

1) Къ длинной масти, напр. къ тузу самъ пять, при семеркѣ и десяткѣ, безъ восьмерки.

2) При ренонсѣ въ другой масти можно рискнуть, прикупать когда на рукахъ валетъ и семерка.

3) Къ семеркѣ, десяткѣ и валету прикупать очень опасно, потому что большею частью наткнемся на ренонсъ въ той же масти.

4) Къ семеркѣ, дамѣ и королю никогда не покупайте: вѣрный ремизъ съ самыми слабыми даже игроками.

5) Тузъ, восьмерка и семерка, *невѣрный Мизеръ*, но тузъ, десятка, восьмерка и семерка — *богатый Мизеръ* который можетъ проиграться только въ томъ рѣдкомъ случаѣ если всѣ остальныя карты той масти соберутся въ однѣхъ рукахъ.

6) Король, девятка и восьмерка *опасный Мизеръ*, равно какъ восьмерка и девятка самъ-другъ.

Вообще какъ въ *большихъ* такъ и въ *малыхъ Мизерахъ*, прикупать должно когда во всѣхъ мастяхъ есть

семерки, а остальныя карты расположены въ прорѣзъ т. е. черезъ одну карту.

Мизеръ долженъ всячески избѣгать перекрывать взятку, но въ нѣкоторыхъ случаяхъ онъ долженъ отступать отъ этого правила, напр.: а) если у васъ, объявившихъ *Мизеръ*, на рукахъ четыре карты при восьмеркѣ и десяткѣ, а у другаго игрока тоже четыре карты этой же масти, только при семеркѣ и девяткѣ. Онъ, разумѣется, ходитъ съ семерки, которую вы должны крыть самою старшею картою и выйти въ другую безопасную масть; б) если вы замѣчаете, что вамъ грозитъ опасность взять на тузѣ самъ четвертъ, то скрѣпя перекрывайте вторую или третью карту этой масти и обратитесь снова въ нее же или въ другую безопасную масть.

Вистующему на *Мизеръ* должно всегда приглашать партнера.

Въ игрѣ съ *Мизеромъ* должно внимательно слѣдить за переговорами и за сбрасываемыми картами, потому что малѣйшій промахъ вистующаго можетъ спасти играющаго на *Мизеръ*.

При игрѣ вдвоемъ мы совѣтуемъ не покупать къ *Мизеру* если во всѣхъ мастяхъ нѣтъ семерокъ.

Въ Мизерахъ за взятки и *консолацію* не платятъ.

Малый Мизеръ.

Въ противоположность *Большому Мизеру*, онъ т. е. *Малый Мизеръ* не перебиваетъ прямой игры (безъ прикупки), но за то имѣетъ право перебить всякую прикупную игру, и въ такомъ случаѣ уничтожается прямою игрою.

Если *Малый Мизеръ* не былъ перебитъ прямой игрой,

то играющій беретъ прикупку и сбрасываетъ двѣ сильныя, а потому для него опасныя карты.

Выигравшій *Малый Мизеръ*, списываетъ 4, но проигравъ его, также ставитъ ремизовъ за всякую взятку по 4.

Малый Увертъ.

Если въ партіи согласились, по предварительному условію, употреблять *Безкозырную*, то ее можетъ перебить *Малый Увертъ*, равно какъ и игру на семь.

Къ нему прикупать должно осторожнѣе даже чѣмъ къ *Мизерамъ*. Сбросивъ двѣ сильныя, т. е. опасныя карты, игрокъ открываетъ остальныя и играетъ ими такъ, чтобы не взять ни одной взятки.

За выигранный Увертъ списывается 6, но и за ремизъ его ставится по шести за каждую взятку.

Большой увертъ.

При *Безкозырной* онъ перебивается игрою на семь а если безкозырная въ партіи не употребляется, то только игрою на восемъ уничтожается *Большой Увертъ*. Къ нему не покупаютъ, карты открываютъ немедленно по объявленіи, и если *Увертъ* выигранъ, т. е. не взято ниодной взятки, то списывается 7 и равномѣрно за проигрышъ приписываютъ тѣже семь.

Игры на семь, восемь, девять и десять.

Вистующіе на игру семь, обязаны взять только по одной взяткѣ; на восемь вистующіе, рѣдко оба ходятъ, и одинъ обыкновенно говоритъ *пасъ*, но въ такомъ случаѣ

онъ всетаки вистуетъ, хотя не получаетъ за то никакого вознагражденія. Если оба вистующіе добровольно спасовали, то не бросаютъ однако картъ, а разыгрываютъ игру безвозмездно ради повѣрки играющаго.

Это называется *форсированный вистъ*. Точно также подобный провѣрочный вистъ обязателенъ и при играхъ *на девять* или *десять*.

При подобныхъ играхъ, выигрывающій списываетъ столько, на сколько онъ игралъ, и вистующіе получаютъ за взятки равномѣрно столько же, смотря какого значенія была сыгранная игра.

Если игра, т. е. на семь или восемь, (на девять и на десять игры бываютъ очень рѣдко) дѣлается спорною, потому что случилась у двухъ игроковъ въ одно время, то старшая масть сохраняетъ за собою преимущество.

Передаточный и приглаcительный вистъ.

Когда *Преферансъ* только вошелъ въ моду, его играли съ *Передаточнымъ вистомъ*, т. е. игрокъ говорившій *пасъ* передавалъ изъ рукъ въ руки свои карты вистующему, который, такимъ, образомъ, располагалъ двумя серіями картъ, но такъ какъ, по истинѣ, это было очень несправедливо въ отношеніи играющаго, то спеціалисты искали чѣмъ бы помочь горю и придумали *Вистъ съ приглашеніемъ*, т. е. если одинъ игрокъ отказывается отъ виста, находя невозможнымъ взять двѣ взятки, второй вистующій *приглашаетъ* его идти вмѣстѣ съ нимъ противъ играющаго и они соединенными силами не рѣдко ремизятъ своего противника. Только въ этомъ случаѣ *приглашенный*

не пользуется никакими выгодами, точно также какъ и за ремизы товарища онъ нисколько не отвѣчаетъ.

По всей справедливости *Приглашительный вистъ* можно назвать однимъ изъ лучшихъ усовершенствованій *Преферанса*, и, основаній на желаніи ловить и губить играющаго, онъ долженъ бы былъ остаться вѣнцомъ нововведеній, придумываемыхъ въ этой занимательной игрѣ; но желаніе пріобрѣтеній, столь свойственное роду человѣческому, не удовольствовалось еще этимъ послѣднимъ средствомъ стяжанія, и записные преферансисты выработали, такъ называемые:

а) Преферансъ съ табельной и б) Преферансъ съ курочкой.

Оба эти новые способа игры клонятся отчасти и даже наиболѣе къ скорѣйшему переводу денегъ изъ одного кармана въ другой и въ гораздо большемъ количествѣ, чѣмъ могъ бы этому содѣйствовать скромный первоначальный *Преферансъ*.

Въ *Табелькѣ* всѣ количества увеличены вдвое противъ настоящихъ, т. е. въ игрѣ въ пикахъ списывается 4, въ трефахъ 6, въ бубнахъ 8, а въ червяхъ 10. Игры на семь, на восемь, на девять и на десять увеличиваются въ тѣхъ же размѣрахъ. Впрочемъ игра разыгрывается какъ обыкновенно, т. е. съ ремизами, приглашеніями, перетасовкой и пр.

Въ *Курочкѣ* разсчетъ тотъ же какъ въ *Табелькѣ*, т. е. увеличенный вдвое противъ обыкновеннаго, но выполняется она безъ перетасовки и запись помѣщаютъ въ

квадратѣ, начерченномъ мѣломъ выше ремизовъ. *Курочка* бываетъ *ограниченная* и *неограниченная*. Это зависитъ отъ предварительнаго условія.

Когда игра розыграна, какая бы она ни была по масти и численности, ее списываютъ какъ обыкновенно изъ ремизовъ и настольной записи, но кромѣ того берется еще *Курочка* въ томъ размѣрѣ какъ было условлено заранѣе между игроками, т. е. ограниченная или неограниченная.

Съ перваго взгляда кажется, что эти усиленныя игры въ *Преферансъ* убійственны для кармана разсчетливаго игрока. Но противъ этого есть и противуядіе: въ такомъ случаѣ стоитъ только уменьшить ставку, т. е. вмѣсто $^1/_{10}$ к. за пуань, играть по $^1/_{10}$, и результатъ для кармана будетъ одинъ и тотъ же, а въ занимательности игры игрокъ выиграетъ очень много, потому что всѣ эти прибавленія къ первоначальному *Преферансу* выработали изъ него очень завлекательную и далеко не легкую игру.

Теперь мы все, что нужно было сказать о всѣхъ родахъ и видоизмѣненіяхъ окончательно сказали чѣмъ и заключимъ наше „Наставленіе“, которое однако было бы словно туловище безъ рукъ безъ необходимой, выше въ статьѣ этой упоминаемой *Таблицы отношеній выигрыша къ проигрышу въ Преферансѣ*, какая при семъ и помѣщается.

ОТНОШЕНІЯ
ВЫИГРЫША КЪ ПРОИГРЫШУ
ВЪ ПРЕФЕРАНСѢ.

ИГРА ВЪ ПИКАХЪ	Наибольшій выигрышъ	Ремизы	Плата вистамъ	Консоляціи	Численное отношеніе выигрыша къ проигрышу.
А) Игра прямая.	12				
1) безъ одной	—	20	10	10	12 : 40 = 1 : 3
2) безъ двухъ	—	40	12	20	12 : 72 = 1 : 6
Б) Игра прикупная	6				
1) безъ одной	—	10	5	10	6 : 25 = 1 : 4
2) безъ двухъ.	—	20	6	20	6 : 46 = 1 : 7
Вистъ на игру прямую.					
1) безъ одной	2	20	—	10	4 : 30 = 1 : 7
2) безъ двухъ	4	40	—	20	4 : 60 = 1 : 15
Вистъ на игру прикупную.	2				
1) безъ одной	—	10	—	10	2 : 20 = 1 : 10
2) безъ двухъ	—	20	—	20	2 : 40 = 1 : 20

ИГРА ВЪ ТРЕФАХЪ	Ожидаемый выигрышъ	Ремизы	Плата вистамъ	Консоляція	Численное отношеніе выигрыша къ проигрышу
А) Игра прямая:	18				
1) безъ одной	—	30	15	10	18 : 55 = 1 : 3
2) безъ двухъ	—	60	18	20	18 : 98 = 1 : 5
Б) Игра прикупная.	12				
1) безъ одной	—	20	10	10	12 : 40 = 1 : 3
2) безъ двухъ	—	40	12	20	12 : 72 = 1 : 7
Вистъ на игру прямую.	6				
1) безъ одной	—	30	—	10	6 : 40 = 1 : 7
2) безъ двухъ.	—	60	—	20	6 : 80 = 1 : 13
Вистъ на игру прикупную.	4				
1 безъ одной	—	20	—	10	4 : 30 = 1 : 7
2) безъ двухъ	—	14	—	20	4 : 60 = 1 : 15

ИГРА ВЪ БУБНАХЪ	Наибольшій выигрышъ	Ремизы	Плата вистамъ	Консоляціи	Численное отношеніе выигрыша къ проигрышу
А) Игра прямая.	24				
1) безъ одной	—	40	20	10	24 : 70 = 1 : 3
2) безъ двухъ	—	80	24	20	24 : 124 = 1 : 5
Б) Игра прикупная.	18				
1) безъ одной	—	30	15	10	18 : 55 = 1 : 3
2) безъ двухъ	—	60	18	20	18 : 98 = 1 : 5
Вистъ на игру прямую.	8				
1) безъ одной	—	40	—	10	8 : 50 = 1 : 6
2) безъ двухъ	—	80	—	20	8 : 100 = 1 : 12
Вистъ на игру прикупную.	6				
1) безъ одной	—	30	—	10	6 : 40 = 1 : 7
2) безъ двухъ	—	60	—	20	6 : 80 = 1 : 13

ИГРА ВЪ ЧЕРВЯХЪ	Наибольшій выигрышъ	Ремизы	Плата вистамъ	Консоляціи	Численное отношеніе выигрыша къ проигрышу
А) Игра прямая.	30				
1) безъ одной	—	50	25	10	30 : 85 = 1 : 3
2) безъ двухъ	—	100	30	20	30 : 150 = 1 : 5
Б) Игра прикупная.	24				
1) безъ одной	—	40	10	10	24 : 70 = 1 : 3
2) безъ двухъ	—	80	20	20	24 : 124 = 1 : 5
Вистъ на игру прямую.	10				
1) безъ одной	—	50	—	10	10 : 60 = 1 : 6
2) безъ двухъ	—	100	—	20	10 : 120 = 1 : 12
Вистъ на игру прикупную.	8				
1) безъ одной	—	40	—	10	8 : 50 = 1 : 6
2) безъ двухъ	—	80	—	20	8 : 100 = 1 : 12

ИГРА БЕЗКОЗЫРНАЯ	Наибольший выигрышъ	Ремизы	Плата вистамъ	Консоляціи	Численное отношеніе выигрыша къ проигрышу
Игра безкозырная: (Grandissimo)	36				
игры: 1) безъ одной	—	30	30	10	36 : 100 = 1 : 3
— 2) безъ двухъ	—	100	76	20	36 : 176 = 1 : 5
— 3) безъ трехъ:	—	180	42	30	36 : 252 = 1 : 7
Вистъ:	12				
1) безъ одной	~~12~~	60		10	12 : 70 = 1 : 6
2) безъ двухъ		120		20	12 : 140 = 1 : 13
3) безъ трехъ	—	180		30	12 : 210 = 1 : 17

ИГРЫ	Наибольшій выигрышъ	Ремизы	Плата вистамъ	Консоляціи	Численное отношеніе выигрыша къ проигрышу
Малый мизеръ:	40				
1) одна взятка	—	40	неплатятъ		36 : 40 = 1 : 1
2) двѣ взятки	—	80	—	—	40 : 80 = 1 : 2
Большой мизеръ:	50				
1) одна взятка	—	50	—	—	50 : 50 = 1 : 1
2) двѣ взятки	—	100	—	—	50 : 100 = 1 : 2
Малый увертъ:	60				
1) одна взятка	—	60	—	—	60 : 60 = 1 : 1
2) двѣ взятки	—	120	—	—	60 : 120 = 1 : 2
Большой увертъ:	70				
1) одна взятка	—	70	—	—	70 : 70 = 1 : 1
2) двѣ взятки	—	140	—	—	70 : 140 = 1 : 2

IV.

ВИСТЪ.

Англійское происхожденіе этой карточной игры, достаточно доказывается ея названіемъ и характеромъ методичности, серьозности и глубокой обдуманности, которыми препсполненъ *Вистъ*.

Эта умная игра одна изъ старинныхъ *Коммерческихъ* игръ, и она такъ хорошо составлена, такъ заманчива для игрока, такъ тонко поджигаетъ въ немъ чувство благороднаго самолюбія, что никакія модныя игры не въ состояніи унизить ея несомнѣнныя достоинства.

Мода будетъ изъ силъ выбиваться, чтобъ подарить любителей карточной игры чѣмъ нибудь оригинально-занимательнымъ и въ концѣ концовъ, во всемъ этомъ сквозь частую сѣть несмѣтнаго множества правилъ, все-таки выглянетъ тотъ же *Вистъ*, кое гдѣ подрѣзанный, а въ другомъ мѣстѣ, напротивъ очень неуклюже надставленный заплатами въ родѣ Тришкина кафтана.

Нѣтъ, господа нововводители, не вашимъ умишкамъ загубить *Вистъ*, и дѣйствительно серьозный игрокъ всегда будетъ его предпочитать всѣмъ вашимъ *Ералашамъ*, *Преферансамъ*, да *Стуколкамъ*, правила розыгрыванія которыхъ мы все-таки считаемъ нашею обязанностью здѣсь сообщить вамъ.

Интересъ *Виста* основанъ не на одномъ выигрышѣ, который, по истинѣ, можетъ считаться справедливою наградою искусства розыгрыванія партіи или *Роббера*, но онъ такъ занимателенъ какъ умственная задача, такъ сильно охватываетъ вниманіе, что умный игрокъ съ на-

слажденіемъ отдается ему всецѣло, и нечего удивляться тому, что многіе государственные люди съ страстью предавались игрѣ въ *Вистъ*.

Игра эта, впрочемъ, подвергалась въ послѣднее время нѣкоторымъ полезнымъ видоизмѣненіямъ, какъ, напр. современные игроки, довольно логично нашли, что прежній *долгій Вистъ* съ десятью *леве* немного утомителенъ и придумали *короткій* съ пятью *леве*, который несравненно бойчѣе и скорѣе оканчивается.

Система старинная *Виста* была, такъ сказать *оборонительная*, а нынѣшнюю, общепринятую теперь во всей Европѣ, можно-скорѣе, по всей справедливости, назвать *наступательною*.

Само собою разумѣется, что, садясь играть въ *Вистъ*, необходимо узнать взгляды и расположеніе всѣхъ игроковъ, такъ какъ многіе пожилые люди держатся старинной системы, и такая разногласица въ мнѣніяхъ, непремѣнно поведетъ къ недоумѣніямъ, спорамъ и неудовольствіямъ.

Пренебрегая этимъ правиломъ осторожности, игроки отнимаютъ у *Виста* всю его прелесть и превращаютъ эту прекрасную игру въ простую азартную, гдѣ искусство безполезно и гдѣ только можно надѣяться на случайность.

Мы, впрочемъ, не беремся писать обширнаго трактата о *Вистѣ*, а только выполнимъ, заданную себѣ задачу, указать малоопытнымъ игрокамъ, собраніе разныхъ правилъ и видоизмѣненій игры, ея механическіе пріемы, ходы; ея технику, могущія быть случайности, чѣмъ самымъ надѣемся предохранить ихъ отъ многихъ непріятныхъ недоразумѣній весьма частыхъ въ *Вистѣ*, если игрокъ не усвоилъ себѣ достаточно его правила.

Если кто не удовольствуется нашимъ сжатымъ описаніемъ этой игры, то мы просимъ обратиться къ прекрасной и сколько по содержанію, столько и по изящной наружности книгѣ: „*Вистъ*“, переведенный изъ знаменитаго соч. Клея и изданный въ Петербургѣ въ 1878 году, *Кружкомъ Петербургскихъ любителей Виста*.

Предисловіе переводчика къ этой изящно изданной книгѣ замѣчательно тѣмъ, что въ немъ въ нѣсколькихъ словахъ доказывается важность всякаго малѣйшаго правила въ *Вистѣ* и какъ достойны порицанія тѣ самонадѣянные игроки, которые, садясь за карточный столъ хотятъ быть съ свою очередь законодателями, что возбуждаетъ споры и разрушаетъ тихое спокойствіе, составляющее одну изъ главныхъ прелестей *Виста*.

По мнѣнію многихъ первостепенныхъ знатоковъ игры въ *Вистъ*, память вовсе не играетъ главной роли въ немъ, они даже не совѣтуютъ слишкомъ усиленно ее напрягать, но за то, наблюдательность, т. е. вниманіе должно развивать какъ можно упорнѣе, чтобы слѣдить за степенью силы ходовъ, за приглашеніями для козырнаго хода, за картами, сбрасываемыми игроками, когда у нихъ *ренонсъ* въ требуемой масти и пр.

Осторожность и вниманіе должны быть главными девизами слабаго игрока, съ ними онъ пріобрѣтаетъ опытность и тогда, мало по малу, карты партнеровъ дѣлаются для него какъ бы прозрачными.

Многіе игроки насмѣхаются надъ новичками, которые, по окончаніи партіи разспрашиваютъ и интересуются ходомъ только что сыгранной игры, какъ будто повѣряютъ лекцію. Насмѣшки эти вполнѣ неумѣстны, такъ какъ *Вистъ*, — трудная карточная наука, и нельзя доста-

точно пользоваться случаями разрѣшать сомнѣнія, могущія всегда легко встрѣтиться для малоопытнаго игрока. Споры и толки знатоковъ *Виста* — лучшіе учителя въ этомъ случаѣ.

Хотя игроки большею частью не долюбливаютъ, чтобы къ нимъ подсаживались посторонніе, которые своимъ вмѣшательствомъ въ игру, могутъ отвлекать вниманіе партнеровъ и вредить правильности ходовъ; но, почуявъ собрата, желающаго запастись у *мастеровъ* дозой опытности, игрокъ снисходительно выноситъ его присутствіе и даже до того милостиво къ нему располагается, что въ видахъ имѣть его своимъ будущимъ партнеромъ одной съ собою школы, посвящаетъ этого новичка въ таинства своей системы и указываетъ ему на различные фазисы рельефныхъ случайностей. Такой урокъ, основанный на чистѣйшей, наглядной практикѣ, по истинѣ, находка для слабаго игрока въ *Вистѣ;* только мы совѣтуемъ ему не мѣнять въ одинъ вечеръ учителей, потому что, во первыхъ, это можетъ возбудить неудовольствіе между игроками, и потомъ онъ не будетъ въ состояніи усвоить вполнѣ твердо прослѣженную имъ игру.

Нѣсколько необходимѣйшихъ правилъ розыгрыванія.

1) Имѣя сильную масть (исключая короля, валета и десятки), должно ходить или съ самой старшей, или съ самой младшей карты, но никакъ не съ средней. Съ младшей даже лучше.

2) Имѣя на рукахъ масть съ двумя или тремя мелкими картами, всего надежнѣе ходить старшею изъ нихъ.

3) Если партнеръ вистующаго не бьетъ козыремъ карту противника, то должно непремѣнно козырять. Въ случаѣ надобности, въ *короткомъ Вистѣ*, не надо бояться немного и рискнуть: излишняя опасливость еще вреднѣе благоразумнаго риска.

4) Не имѣя на рукахъ четырехъ козырей, хотя-бы у васъ и находился даже одинъ какой нибудь *онеръ* козырный (фигура), не ходите подъ козыря партнера. Исключеніями этого правила служатъ слѣдующіе случаи: а) Когда у васъ и у вашего партнера двойной ренонсъ; б) Когда это единственное средство увеличить число взятокъ; в) Когда партнеръ, сбросивъ однажды козыря, притаился; г) Когда вы замѣчаете, что партнеръ сбрасываетъ отъ двухъ слабыхъ картъ; д) Когда противникъ козыряетъ или ходитъ съ масти; которая требуетъ козырей [1]).

5) Лучше ходить подъ слабую масть противника нежели *черезъ* сильную. Партнеръ тотчасъ пойметъ, что онъ не долженъ выступать съ этой масти, ежели она у него не довольно сильна.

6) Если вы не предвидите, что, не положивъ козыря на карту противника, вы все-таки возьмете навѣрно три взятки, лучше не рискуйте, потому что можете потерять вѣрную взятку.

7) Должно помнить, что лучше короля аффраншировать, т. е. оставить безъ защиты чѣмъ даму.

---

[1]) Мы сказали уже, что разнообразіе и границы программы нашего изданія не позволяютъ намъ быть слишкомъ щедрыми на подробности и мелочи, а потому мы должны ограничиваться одними указаніями главнѣйшихъ правилъ, за примѣрами же просимъ читателей обратиться къ упомянутой нами выше книгѣ: *Вистъ*

8) Первая карта, сбрасываемая партнеромъ, бываетъ всегда отъ его слабѣйшей масти и, потому избѣгайте ходить въ эту масть, развѣ только того требуетъ ваша непремѣнная выгода.

9) Обманывать противниковъ ложными ходами опасно, такъ какъ партнеръ, обманутый въ свою очередь, теряетъ почву подъ ногами и играетъ на удачу.

Хорошій игрокъ никогда не долженъ прибѣгать къ подобнымъ уловкамъ, и чѣмъ благороднѣе ведется *Вистъ*, тѣмъ надежнѣе счастливый исходъ.

10) Убѣдясь въ масти противника и, по ходамъ и разсчетамъ зная изъ чего она у него составлена, держите какъ можно долѣе на рукахъ его старшую или вторую карту, а старшую карту масти своего партнера, напротивъ того, надобно поспѣшнѣе сбросить, чтобъ не задерживать его масти.

11) Имѣя четырехъ козырей, не кройте ими карту, которую, по всѣмъ соображеніямъ, можетъ взять вашъ партнеръ; но, имѣя менѣе четырехъ козырей и безъ онеровъ, непремѣнно бейте козыремъ такую карту.

12) Съ слабыми мастями на рукахъ не упускайте никакого случая ходить подъ козыря противника.

13) Съ мастей, которыхъ нѣтъ ни у одного изъ противниковъ, должно остерегаться ходить.

14) Первый ходъ игрока долженъ быть сдѣланъ отъ сильной масти, т. е. если у него на рукахъ есть тузъ и король, или король и дама или *секансъ* (нѣсколько послѣдовательныхъ картъ одной масти).

15) Имѣя двѣ карты равнаго достоинства, напр. короля и даму *(онеры)*, должно ходить со старшей, но если не вашъ ходъ, то непремѣнно кладите младшую.

При секансѣ кварты или квинты безъ туза можно выйти съ младшей, чтобъ дать партнеру случай отыграть туза.

16) Ежели у васъ нѣтъ своей хорошей масти, то отвѣчайте партнеру тою же, которую онъ вамъ уже провелъ, но непремѣнно *младшею* картою, если до того у васъ было четыре карты этой масти, а *старшею* изъ оставшихся на тотъ случай, когда при началѣ игры у васъ было только три карты.

Соблюденіе этого правила имѣетъ ту несомнѣнную важность, что помогаетъ партнеру убѣдиться, какія карты остались въ рукахъ товарища.

17) Ходитъ съ дамы самъ-другъ или съ валета самъ другъ,—можно, но только въ томъ случаѣ, когда у васъ игра никуда не годная, и вы тѣмъ указываете партнеру на свое совершенное безсиліе. Съ королемъ самъ-другъ ходъ полезенъ если вы, по сброшенымъ партнеромъ картамъ, убѣдились, что это его сильная масть.

18) При масти изъ двухъ картъ, ходите со старшей, только отнюдь не съ короля или дамы самъ третей. Въ такомъ случаѣ лучше выйти съ младшей; если же партнеръ указалъ вамъ своею игрою, что это и есть именно его сильная масть, то идите со старшей.

Ходъ съ другихъ *тьерсовъ* надежнѣе, но съ туза самъ третей выходить опасно, и лучше его приберегать, чтобы имъ заручиться для вступленія въ свою сильную масть.

19) Съ четырьмя, пятью или болѣе мелкими картами ходить должно съ младшей, за исключеніемъ случая когда между ними есть *секансъ*

20) Имѣя нѣсколько картъ одной масти при тузѣ и королѣ, выходить съ послѣдняго, а не съ перваго,—на карточномъ языкѣ это означаетъ: *У меня и тузъ есть*. Точно также если у васъ на рукахъ *терцъ-мажоръ* (тузъ,

король, дама и валетъ), или *квартъ-мажоръ* (тузъ, король дама и валетъ), ходите съ короля и дамы. При тузѣ самъ четвертъ, ходить съ младшей. При тузѣ самъ пять, начинайте ходить съ туза и продолжайте съ младшей.

Въ особенности должно остерегаться выходить съ одиночной карты, такъ какъ такой ходъ вводитъ въ обманъ партнера, а это ошибка непростительная.

21) Имѣя на рукахъ одиночную карту и нѣсколько маленькихъ козырей, дожидайтесь, чтобъ противникъ самъ вышелъ въ вашу слабую масть, которая у него должна быть сильна и по второй бейте козыремъ.

Всѣ эти правила принадлежатъ къ *короткому Висту* общепринятому нынѣче повсемѣстно, но такъ какъ онъ только видоизмѣненіе и, такъ сказать, „обрубленный“ *Вистъ* прежняго времени, то въ виду предпочтенія, которое еще многіе, въ особенности старые игроки, оказываютъ послѣднему, мы нашли необходимымъ помѣстить его описаніе какъ коренное, изъ котораго уже выработались новѣйшія улучшенія и измѣненія.

Ходъ или механизмъ игры въ Вистѣ.

Въ *Вистъ* играютъ полною колодою, т. е. съ самыми младшими картами. Употребляютъ двѣ колоды, т. е. одною сдаютъ, а другую противникъ тасуетъ и подкладываетъ слѣдующему сдатчику.

Играютъ вчетверомъ. Сядятся по всѣмъ четыремъ сторонамъ ломбернаго стола. Игроки, сидящія одинъ противъ другаго, — *партнеры* и играютъ за одно противъ двухъ другихъ, которые суть *ривали*. Садятся по выдернутымъ предварительно изъ колоды картамъ, которыя

раскидываютъ на столѣ вѣеромъ, крапомъ или рубашкою вверхъ, или хозяинъ подноситъ колоду гостямъ, приглашая ихъ вынуть карту.

Двѣ меньшія указываютъ партнеровъ, долженствующихъ играть противъ другихъ двухъ. Если попадутся карты одинаковаго достоинства, то тѣ игроки передергиваютъ снова. Хотя въ самой игрѣ тузъ играетъ главную роль, но въ дѣлѣ тиража картъ онъ считается младшею картою.

Партія состоитъ изъ двухъ игръ, и это называется *Роббером*ъ.

Игроки не мѣняются мѣстами во все продолженіе *Роббера*.

Впродолженіе игры, какъ мы сказали выше, тузъ самая сильная карта, за нимъ слѣдуетъ король, потомъ дама, валетъ, и десятка и т. д. до двойки включительно. Тузъ, король и остальныя фигуры называются *онерами*.

Снимаетъ противникъ, сидящій по правую руку сдатчика. Снимать должно какъ можно чище и отдѣлять не менѣе шести картъ. Въ этомъ случаѣ необходимо переснять. Сдатчики должны накладывать снятыя карты осторожно, чтобъ не потянуть или не перевернуть карту. Всѣ подобные промахи не допускаются въ *Вистѣ*.

Сдаютъ всѣ карты, начиная всегда съ лѣвой руки и непременно по одной картѣ. Послѣдняя карта вскрывается и ею опредѣляется *козырь*, который остается открытымъ на столѣ до втораго *леве*, т. е. взятки а тогда сдатчикъ беретъ его себѣ на руки.

Тасующій колоду для слѣдующей игры, долженъ положить ее по лѣвую руку будущаго сдатчика.

Карты не собираются игроками до тѣхъ поръ пока козырь не вскрытъ; тогда они ихъ считаютъ, сортируютъ,

и такъ какъ въ *Вистѣ* переговоровъ никакихъ нѣтъ, то игрокъ, которому первому сдавали, начинаетъ игру, согласно съ правилами указанными выше.

Не должно никому изъ игроковъ вынимать прежде очереди карту изъ своей серіи и должно избѣгать всякаго жеста, взгляда, намека, могущихъ служить партнеру указаніемъ. Вообще *Вистъ* есть *игра молчанія*, что вполнѣ оправдывается ея несомнѣнною затруднительностью, требующею большой обдуманности, осторожности и непрерывнаго вниманія къ ходу каждаго изъ игроковъ.

Добровольные *ренонсы* не допускаются, но игрокъ можетъ не класть старшую карту, если по своей игрѣ не находитъ выгоднымъ перекрывать масть противника; не имѣя же на рукахъ требуемой масти, можно *снести* (техническое выраженіе), всякую другую карту.

Взятка или *леве* берется тѣмъ, кто положилъ самую старшую карту.

Игрокъ, взявшій первое *леве*, собираетъ вподслѣдствіи передъ собою всѣ взятки, взятыя сообща имъ самимъ и его партнеромъ.

Игрокъ, которому измѣняетъ память и который желаетъ повѣрить ходъ игры, вправѣ просить товарищей открыть передъ нимъ всѣ свои *леве*, и они обязаны это исполнить безъ всякой отговорки.

Прежній *Вистъ* состоялъ изъ десяти *леве*, нынѣшній же или *короткій* ограничивается пятью *леве*. Сверхъ этого количества каждая лишняя взятка называется *трикомъ* и оплачивается двумя *поэнами* (poinst).

Тринадцать леве,—значитъ *сдѣлать шлемъ*, который считается отдѣльно и оплачивается десятью поэнами.

Четыре *онера* въ игрѣ двухъ партнеровъ считаютъ за четыре поэня, а три онера только за два поэна.

Робберъ (партія) бываетъ *простой*, *двойной* или *тройной*.

Простой робберъ тотъ, если проигрывающая сторона отмѣчаетъ шесть поэней; въ *двойномъ* она отмѣчаетъ только четыре, а въ *тройномъ* не отмѣчаетъ ничего.

Ежели партнеры, проигрывающіе *робберъ*, выигрываютъ одну партію, то ихъ выигрышъ вычитается изъ выигрыша противниковъ.

Все, что мы сказали здѣсь о механизмѣ игры въ *Вистъ*, примѣняется безразлично ко всѣмъ его видоизмѣненіямъ.

Что же касается до разыгрыванія его, то всѣ многоразличныя правила, составляющія главную трудность *Виста*, клонятся единственно къ тому, чтобы на карточномъ языкѣ объяснить партнеру свою игру и тѣмъ самымъ, сообщась съ нимъ, овладѣть игрою противниковъ.

Въ *Вистѣ* игрокъ не долженъ ограничиваться значеніемъ *своихъ* средствъ, но обязанъ вникнуть и, такъ сказать, *прозрѣть* карты товарищей.

Мы показали выше какъ этого достигать, но такъ какъ примѣры поясняютъ всякое дѣло гораздо лучше, а намъ, между тѣмъ, мѣсто не позволяетъ помѣщать здѣсь образцы цѣлыхъ партій.

Дополнительныя правила.

1) Самый выгодный секансъ есть *секансъ квинты*, т. е. тузъ, король, дама, валетъ и десятка одной масти.

2) Если ходъ вашъ кажется сомнительнымъ, старайтесь взять *леве*.

3) Имѣя на рукахъ нѣсколько маленькихъ козырей и чувствуя необходимость ходить съ нихъ, начинайте всегда со старшаго.

4) Ежели по вашимъ соображеніямъ партнеръ вашъ долженъ взять масть противника, отнюдь не перебивайте его.

5) Вскрытый вами козырь берегите какъ можно долѣе.

6) Ежели у васъ и у вашего партнера недостатокъ въ козыряхъ, берегите до послѣдней крайности сильныя карты масти противника.

7) Не должно забывать, что опытный игрокъ всегда отдаетъ преимущество мастямъ, въ которыхъ есть секансы, потому что съ этихъ мастей выходъ бываетъ гораздо выгоднѣе и надежнѣе.

8) Ежели у васъ мало козырей, а противникъ козырнулъ, остерегайтесь перекрывать самымъ старшимъ козыремъ.

9) Ежели у васъ на рукахъ только *одна* сильная масть, *покажите* ее партнеру, тѣмъ, что козыряйте, чтобъ войти съ нею въ руку, если же ваша игра равно, сильна въ нѣсколькихъ или даже во всѣхъ мастяхъ, ходите съ пустой карты, чтобъ не разоблачать своей игры,

10) Когда приходится играть послѣднему, совѣтуемъ *удерживать* игру, т. е, не сбрасывать масти, заключающей въ себѣ первую и напр. третью высшаго достоинства карту.

Вистъ съ особенной мастью.

Это нововеденіе въ *Вистъ* было вѣроятно вызвано его первобытною продолжительностію, утомлявшею игроковъ. Дѣло въ томъ, что въ этомъ родѣ *Виста* есть *осо-*

бенная масть, вскрываемая при началѣ *каждой* партіи, и если она совпадетъ съ козырной мастью, то всѣ выгодные шансы игры оплачиваются вдвое, напр. три онера, стоющіе два пуаня въ обыкновенной масти, здѣсь означаютъ четыре пуаня; каждое *леве* также считается за два пуаня.

Это новое приспособленіе къ обыкновенному *Висту*, значительно его укорачиваетъ и оживляетъ, такъ, что при *Вистѣ съ особенной мастью* можно сыграть въ вечеръ до пятнадцати *робберовъ*, тогда какъ по старинной системѣ едва успѣвали разыграть четыре или много—пять *робберовъ*. *Особенная масть* имѣетъ еще и то преимущество, что уравновѣшиваетъ средства игроковъ и, допуская нѣкоторый рискъ, умаляетъ значеніе разсчетовъ.

Анфилада.

Предъидущее усовершенствованіе *Виста* получило въ свою очередь измѣненіе, которое имѣетъ слѣдствіемъ то, что партія кончающаяся въ два тура, при *особенной масти*, при ней же, но съ *Анфиладой* кончается въ одинъ туръ.

Этотъ способъ игры состоитъ въ томъ, что пуани или очки, превосходящіе законные десять, переносятся на слѣдующую партію. Напр. если партія изъ восьми пуаней дѣлаетъ четыре пуаня въ слѣдующій туръ, то лишніе два пуаня отмѣчаются во вторую партію.

Вистъ втроемъ.

Этотъ родъ *Виста* играется втроемъ, а четвертый игрокъ *Болванъ* или *Деревянный*. Два партнера, играющіе

за одно, называются *Осаждающими*, а тотъ игрокъ, который сидитъ противъ *Деревяннаго*, слѣдовательно не имѣющій партнера, носитъ названіе *Защитника*. Роль *осаждающихъ* совершенно таже, что и въ *Вистѣ вчетверомъ*, но *защитникъ* играетъ распоряжаясь своими картами и картами *деревяннаго*, и хотя это открытое товарищество много облегчаетъ его ходы, однако и значительно утомляетъ его память и сообразительность. *Деревянный* изъятъ изъ общаго правила, и за свои ошибки не несетъ никакого другаго наказанія какъ только *ремизы*.

Короткій Вистъ. (Short whist).

Мы уже достаточно говорили объ этомъ видоизмѣненіи *Виста*, чтобы читатель убѣдился въ его выгодахъ, состоящихъ исключительно въ большой скорости окончанія партіи, почему онъ отличается нѣкоторою оживленностью, меньшею педантичностью обстановки и лучше согласуется съ складомъ современнаго общества. Впрочемъ главныя правила не рознятся нисколько отъ первоначальнаго *Виста*, и кто набилъ себѣ руку въ разыгрываніи десяти взятокъ, тому совершенно безразлично садиться съ игроками, предпочитающими *короткій Вистъ*. Поэтому-то это видоизмѣненіе было принято игроками съ полнѣйшимъ одобреніемъ и очень легко привилось повсемѣстно въ европейскихъ цивилизованныхъ кружкахъ.

Въ *Короткомъ Вистѣ* есть еще маленькая разница съ настоящимъ *Вистомъ*, а именно та, что въ немъ нѣтъ *Вызововъ* (appeler, chanter). Это выраженіе означаетъ: если одинъ изъ игроковъ взялъ уже восемь *Леве*, а кто нибудь изъ товарищей имѣетъ на рукахъ два *онера*, то можетъ

объявить объ этомъ и *вызвать* выигрывающаго, имѣющаго часто также *онеры* на рукахъ, высказаться и показать свою игру.

Въ *Короткомъ Вистѣ* каждая взятка свыше шести считается за леве; шесть леве, взятыхъ въ одну игру, составляютъ маленькій шлемъ, а семь леве—*большой*.

Прусскій Вистъ.

Этотъ родъ *Виста* употребляется очень рѣдко, но встрѣчаются охотники и до него, и мы не выполнили бы своей задачи, не сказавъ нѣсколько словъ объ немъ.

Онъ играется вдвоемъ; игроки сидятъ другъ противъ друга и сдаютъ карты на четыре равныя части, т. е. по 13 картъ въ каждой.

Прежде, чѣмъ рѣшиться ходить и разыгрывать игру, противники должны внимательно разсмотрѣть свои карты, и если они ими довольны по своимъ соображеніямъ, то сохраняютъ ихъ, если же находятъ ихъ ненадежными, то подмѣниваютъ тѣми, которыя лежатъ у каждаго игрока по правую сторону, и, сдѣлавъ уже этотъ обмѣнъ, хотя бы карты оказались хуже прежнихъ, игрокъ не только не вправѣ ихъ бросить, но не можетъ даже пересматривать свои старыя карты.

Ежели сдатчикъ произвелъ этотъ обмѣнъ, то онъ теряетъ козыря, находящагося на вскрышѣ и долженствующаго по праву *Виста*, перейти къ нему.

Въ *Прусскомъ Вистѣ* четыре онера считаются за четыре пуаня, три онера за три пуаня, два онера за два пуаня, но только въ случаѣ, если у противника лишь одинъ онеръ, если же у него ихъ также два, то ни тотъ, ни другой изъ игроковъ ихъ не считаетъ.

Оставляя при себѣ сданныя ему карты, игрокъ не имѣетъ права заглядывать въ карты, лежащія на столѣ.

Правила для разыгрыванія тѣже самыя, какъ и въ другихъ *Вистахъ*.

Вдвоемъ играютъ также съ двумя *Открытыми Деревянными*, только въ такомъ случаѣ если не подмѣниваютъ своей игры, а содѣйствуютъ ей, играя какъ съ партнеромъ, но это видоизмѣненіе *Виста* представляетъ очень мало занимательности, такъ какъ карты трехъ игроковъ на виду и игра четвертаго вполнѣ извѣстна.

Такой *Вистъ* очень полезенъ для практики новичковъ: по немъ они могутъ изучить различныя перипетіи и шансы этой замысловатой карточной игры.

Законы, промахи и штрафы.

1) Двѣ партіи, выигранныя изъ трехъ, составляютъ *Робберъ*, а если обѣ партіи взяты одною стороною, то третья не играется.

2) Въ Россіи *Онерами* считаются тузъ, король, дама валетъ и десятка козырная. *Леве* пишется всегда вдвое. Къ партіи не приписывается ничего, а къ *робберу* обыкновенно прибавляютъ 20. Впрочемъ это зависитъ отъ предварительнаго условія, приписываютъ и 10, и 30, и 40 даже.

3) *Большой Шлемъ* оплачивается обыкновенно согласно съ *роббером*ъ, а малый вполовину.

4) За *онеры* приписываютъ различно; но самое справедливое оцѣнивать ихъ по ихъ количеству, т. е. два за два, четыре за четыре, а за всѣ 6.

5) Игрокъ, записывающій счетъ, проводитъ мѣломъ

горизонтальную линію, надъ которою записываетъ онеры, а внизу отмѣчаетъ *леве*.

Онеры и *Леве*, взятые тѣми, кто записываетъ счетъ, отмѣчаются съ правой руки, противники же ихъ записываютъ съ лѣвой руки.

Также дѣлается и съ партіями: одни отмѣчаютъ ихъ сверху, другіе же снизу.

6) Вынувшій самую младшую карту имѣетъ выборъ масти.

7) Порядокъ мастей слѣдующій: черви, бубны, трефы и пики.

8) Тасовать должно всегда надъ столомъ, и такъ держать колоду, чтобы лицевая ея сторона не была бы видна.

9) Сдающій имѣетъ право перетасовывать.

10) Ежели при снятіи раскроется карта, то сдатчикъ обязанъ перетасовать.

11) Ежели во время сдачи игроки убѣдятся, что колода неполная, то сдача не идетъ въ счетъ.

12) Ежели во время сдачи замѣтятъ, что одна или нѣсколько картъ, по винѣ тасовавшаго, перевернулись лицевой стороной, то должно непремѣнно пересдать.

13) Засдавшійся теряетъ право пересдачи, а съ нимъ и вскрытаго козыря.

14) Ежели сдатчикъ вздумаетъ сдавать по двѣ карты за разъ, его пригласятъ пересдать.

15) Карта, упавшая подъ столъ не штрафуется.

16) Бросать картъ до окончанія игры не слѣдуетъ.

17) *Произвольный ренонсъ*, т. е. когда игрокъ имѣя требуемую масть, не даетъ ее вслѣдствіе своихъ соображеній, штрафуется тѣмъ, что у него отписываютъ 3 пуаня въ пользу противника.

Техническія выраженія.

(употребляемыя въ игрѣ въ *Вистъ*).

Прорѣзывать—т. е. класть карту, будучи вторымъ или третьимъ игрокомъ, ниже старшей (не отъ секанса) у васъ на рукѣ, въ надеждѣ, что карты, могущія ее перебить, находятся у вашего сосѣда справа.

Ренонсъ—не дать карты той масти которую просятъ.

Секансъ—послѣдовательныя карты одной масти.

Терцъ-мажоръ—Тузъ, король, дама.

Квартъ-мажоръ—Тузъ, король, дама, валетъ.

Синльтонъ,—когда на рукахъ одна только карта какой нибудь масти.

Форсировать—угадать, какой масти нѣтъ у противника и ходить съ нея, чтобы вызвать козыря.

Подрѣзать.—Чтобы чище снять колоду, иные игроки подкладываютъ въ средину ея карту и такимъ образомъ отдѣляютъ аккуратнѣе верхнюю часть.

Шлемъ.—Полное число взятотъ.

Ложная карта.—Пустая карта, сброшенная на масть, которой у васъ нѣтъ на рукахъ.

Приласить.—Сбросить младшую карту своей сильной масти, чтобъ *приласить* партнера побить ее козыремъ.

Быть въ рукѣ—Имѣть право перваго хода.

Туръ.—Когда всѣ четверо игроковъ поочередно сбросили карты, и такъ какъ на рукахъ 13 картъ, то тринадцать туровъ составляютъ игру.

Леве—Взятка, состоящая изъ четырехъ сброшенныхъ поочередно картъ.

V.

СЕМЕРИКЪ (Three-seven).

Эта чистѣйше коммерческая игра появились у насъ въ Россіи очень недавно, именно въ 1878 году; но во многихъ общественныхъ собраніяхъ она совсѣмъ тѣмъ уже возъимѣла право гражданства наравнѣ съ другими общепринятыми карточными играми. Такъ въ Петербургскомъ и Московскомъ Англійскихъ клубахъ, равно какъ въ клубахъ большихъ городовъ русскихъ въ *Семерикъ* стали играть почти наравнѣ съ *Преферансомъ* и *Ералашемъ*; хотя собственно въ общественномъ быту игра эта туго водворяется, вѣроятно по причинѣ своей слишкомъ своеобразной формы, нѣсколько сбивчивой, и потому требующей вниманія и знанія. По нѣкоторымъ подробностямъ должно думать, что она не уроженка Россіи, а напротивъ приплыла къ намъ съ береговъ Темзы, гдѣ существуетъ весьма схожая съ нею игра подъ названіемъ: Three-seven (три семерки). Русскіе игроки только выработали ее на свой манеръ, также точно какъ изъ *Дамки* они сдѣлали *Акульку*. — Сколько намъ извѣстно Three-seven подаренъ намъ нашею санстефанскою продолжительною и утомительною стоянкою, во время которой наше офицерство то и дѣло, что бывало въ Перѣ, гдѣ встрѣчалось съ англійскими офицерами британскаго флота, ознакомившими русскихъ съ этою, своею любимою, коммерческою карточною игрою, получившее, какъ сказываютъ, свое начало на берегахъ Ганга въ Британской Индіи и развившейся преимущественно въ бытность

тамъ въ 1876 году принца Уэльскаго, наслѣдника Великобританской и Индійской коронъ.

Игра эта выполняется четырьмя игроками, сидящими какъ въ *Вистѣ* и играющими также двое противъ двухъ.

Употребляютъ попеременно двѣ колоды въ 52 карты, но изъ нихъ выбрасываютъ восьмерки, девятки и десятки.

Въ этой оригинальной игрѣ *тройка* составляетъ самую сильную карту. За нею идетъ *двойка*, потомъ *тузъ*, *король*, *дама*, *валетъ*, *семерка*, *шестерка*, *пятерка* и *четверка*.

Сдаютъ по десяти картъ каждому игроку, но не по одной картѣ, какъ въ *Вистѣ*, а за разъ по четыре и потомъ два раза по три карты. Иные же сдатчики предпочитаютъ сдавать два раза по три и одинъ разъ по четыре. Это, впрочемъ, вполнѣ безразлично и представляется на выборъ сдающаго игрока. Пуани или очки снимаются двояко, сначала на рукахъ, какъ въ *Пикетѣ*, а потомъ тотъ же счетъ продолжается во время игры, но не при каждой взяткѣ, а согласно съ тѣмъ, какъ группируются карты, составляющія *леве*. Каждая партія обозначается двадцать однимъ пуанемъ.

Когда карты розданы, игроки обязаны внимательно разсмотрѣть ихъ и привести въ извѣстность всѣ могущія быть выгодныя сочетанія, т. е. составить подробный счетъ очковъ или пуаней, подобно какъ дѣлается въ *Пикетѣ*, только въ послѣднемъ лучшее сочетаніе противника уничтожаетъ худшее, а здѣсь каждый игрокъ выставляетъ на видъ выгоды своей игры.

Въ ходахъ нѣтъ особенныхъ правилъ; старанія обѣихъ паръ должны клониться къ тому, чтобы ранѣе противниковъ достигнуть желаннаго 21 пуаня. Партнера под-

водить разумѣется, не должно, а сообща съ нимъ набирать, повозможности, взятки.

Козырей въ этой игрѣ нѣтъ, и весь интересъ вертится на разсчетѣ.

1) Тьерсъ отъ *тройки*, т. е. тройка, двойка и тузъ одной масти называется *Бабой*.

Кто имѣетъ Бабу на рукахъ, записываетъ 3 пуаня.

2) Если при *бабѣ* есть нѣсколько послѣдовательно идущихъ фигуръ, то за каждую подобную карту, къ 3 пуаня прибавляютъ еще по одному.

3) Три семерки считаются за 4 пуаня, три тройки, три двойки или три туза — даютъ игроку по 3 пуаня, Прочія же всѣ карты, какъ то короли, дамы, пятерки и др. хотя и случается по три за разъ на рукахъ, доставляютъ только 1 пуань прибавки.

4) Если при *Бабѣ* случится (это бываетъ очень рѣдко) семь картъ ея же масти, идущихъ послѣдовательно безъ перерыва, то счастливый игрокъ записываетъ за разъ 16 пуаней. Это называется *имѣть Трену*.

5) Если при *Бабѣ* на рукахъ имѣется еще три тройки, три двойки или три туза,—то за нихъ считается 3 пуань.

6) Игрокъ, взявшій *девять* взятокъ безъ содѣйствія партнера, приписываетъ себѣ 6 пуаней. Поэтому, во избѣжаніе могущихъ быть споровъ, каждый игрокъ собираетъ взятки передъ собою, а не у одного какъ въ *Вистѣ*.

7) Если партнеры сообща взяли всѣ десять взятокъ, т. е. обремизили противниковъ, то получаютъ съ нихъ 4 пуань.

Записываетъ пуань, по обоюдному согласію одинъ изъ партнеровъ.

8) Всѣ фигуры, равно какъ всѣ тузы, двойки и тройки, попавшія въ *леве* считаются за одинъ пуань по три

карты за разъ; напр. если въ взяткѣ находятся вмѣстѣ: король, валетъ и двойка, то взявшій ее игрокъ приписываетъ себѣ одинъ лишній пуань. Двѣ карты годныя въ взяткѣ—ничего не прибавляютъ игроку.

9) Мы сказали уже что партія состоитъ изъ 21 пуаня, но если это число достигнуто выигрывающими, когда у противной стороны запись не дошла еще до 11 пуаней, то выигранная партія записывается въ двое по 42. На рукахъ этотъ излишекъ не считается, но во время игры онъ переносится на слѣдующую партію, и выигравшая сторона начинаетъ свой счетъ уже съ прибавочной суммы.

10) Игроки, которымъ память измѣнила или которые не обращали достаточнаго вниманія на разсчеты товарищей, имѣютъ право переспрашивать ихъ пока не накрыта еще первая взятка, но какъ только это исполнено всѣ разпросы должны прекратиться.

11) Червонная масть есть главная: подобно козырю она бьетъ другія масти и ея *Баба* записывается не въ 3, а въ 5 пуаней, но и въ ней пустыя карты, т. е. шестерка, пятерка и четверка, не имѣютъ ни какого значенія, не считаясь даже козырями.

12) Выигрышъ между партнерами дѣлится пополамъ по окончаніи игры.

13) Три игры составляютъ *группу*, послѣ которой только игроки могутъ перемѣниться мѣстами или партнерами и даже совсѣмъ выйти изъ игры.

V.

БОСТОНЪ.

Эта чрезвычайно умная, но очень старинная игра, вошла въ употребленіе во второй половинѣ XVIII в. во время войны за независимость Сѣверо-Американскихъ Штатовъ и получила свое названіе отъ того города, гдѣ появилась въ первый разъ. Впрочемъ *Бостонъ* имѣетъ много сходства съ *Вистомъ*, отличается же отъ него, между прочимъ тѣмъ, что въ немъ одна карта, а именно *бубновый валетъ* имѣетъ преимущество надъ другими картами [1]).

Механизмъ игры.

Въ *Бостонъ* играютъ вчетверомъ и употребляютъ колоду въ 52 карты, которыя идутъ въ обыкновенномъ порядкѣ, начиная тузомъ и кончая двойкой. Одинъ бубновый валетъ дѣлаетъ исключеніе и считается четырнадцатымъ козыремъ. Онъ отличается и названіемъ: его называютъ *Бостонъ*, какъ самую игру.

Если бубновая масть козырная, то валетъ входитъ въ обыкновенную категорію и занимаетъ мѣсто вслѣдъ за дамой, но въ такомъ случаѣ *Бостономъ* дѣлается червонный валетъ.

Передъ каждымъ игрокомъ ставятъ коробочку съ цвѣт-

1) Эта игра нынѣче совершенно оставлена; но было время когда и въ Россіи она пользовалась большимъ почетомъ наравнѣ съ *Вистомъ*, и мы считаемъ своей обязанностью помѣстить ее въ нашемъ собраніи, потому что, благодаря ея несомнѣннымъ достоинствамъ, она, вѣроятно, не долго будетъ оставаться въ забвеніи.

ными фишками, такъ что каждый участникъ игры имѣетъ фишки цвѣта имъ выбраннаго, а посреди стола помѣщаютъ тарелку или плоскую корзину, изображающую общую кассу изъ вкладовъ, производимыхъ игроками по предварительному условію [1]).

Партія состоитъ изъ десяти туровъ, изъ которыхъ восемъ простыхъ, а два двойныхъ. Когда партія окончена, то съ общаго согласія всѣхъ четырехъ игроковъ, касса раздѣляется между выигравшими: если же кто нибудь изъ игроковъ выразитъ протестъ противъ этого дѣлежа, то кассы не разбираютъ и продолжаютъ игру.

Мѣста опредѣляются какъ въ *Вистѣ*, и когда игроки размѣстились, то посреди стола чертятъ мѣломъ квадратъ, въ центрѣ котораго вписываютъ цифру предлагаемыхъ туровъ, потому что количество, нами указанное выше, вовсе не обязательно: оно вполнѣ зависитъ отъ предварительнаго условія между игроками.

Когда всѣ эти предварительныя приготовленія окончены, игроки условливаются въ *какой Бостонъ* играть, т. е. въ *простой* или *съ вистомъ*, или *съ ремизами*, или съ *прикупкой*, или съ *лабетомъ*. Мы ниже покажемъ какъ много видоизмѣненій въ *Бостонѣ*, теперь же займемся только общимъ механизмомъ, не измѣняющимся ни при какихъ условіяхъ.

Очередь сдачи опредѣляется слѣдующимъ образомъ: колоду тасуютъ какъ можно лучше и раздѣляютъ на четыре равныя кучки, которыя и разбираются на угадъ

---

[1]) Фишки эти были изъ слоновой кости и четырехъ колеровъ: бѣлаго, чернаго краснаго и голубаго, а иногда синяго, розоваго, желтаго, зеленаго или иныхъ. Бывали фишки и бѣлыя съ изображеніями на нихъ четырехъ карточныхъ мастей.

игроками, и гдѣ попадется валетъ бубновый, тотъ игрокъ и сдаетъ первый.

Сдатчикъ собираетъ вклады товарищей и, присоединивъ къ нимъ свои фишки, согласно съ условіемъ, складываетъ ихъ въ кассу и помѣщаетъ ее по свою правую руку.

Снять колоду онъ даетъ своему лѣвому сосѣду, а сдавать начинаетъ на право, по одной картѣ, слѣдовательно приходится по 13 картъ на каждаго игрока. Послѣдняя карта открывается для указанія козыря.

Точно также, какъ въ *Вистѣ*, каждый промахъ сдатчика наказывается пересдачею или даже потерею права пользоваться козыремъ, который пришелся на вскрышѣ. Иногда даже, болѣе строгіе игроки, присуждаютъ виновнаго къ лишенію своей доли въ кассѣ. Если промахъ случился не по его винѣ, то наказаніе бываетъ слабѣе.

Случается, что игроки выигрывавшіе кассу, въ пылу карточнаго спора, столь обыкновеннаго послѣ такой серьезной игры, забудутъ раздѣлить между собою выигрышъ, и если, между тѣмъ, новая сдача была уже произведена, они теряютъ свои права на вкладъ, находящійся въ корзинѣ, и вкладъ этотъ дѣлается достояніемъ игроковъ, выигравшихъ эту новую партію.

Получивъ на руки тринадцать картъ, каждый игрокъ внимательно ихъ разсматриваетъ и согласно съ этимъ или *пасуетъ*, или *играетъ*.

Первый въ рукѣ и переговоры начинаетъ, а если случится, что всѣ четверо пасуютъ, то касса переносится на правую сторону слѣдующаго сдатчика, который, въ такомъ случаѣ и карты сдаетъ для новой игры.

Если первый игрокъ объявляетъ игру, сосѣдъ его можетъ принять вызовъ или пасовать. Въ первомъ случаѣ образуется пара партнеровъ, имѣющихъ цѣлью отбить

кассу, находящуюся подъ надзоромъ двухъ другихъ игроковъ, которые дѣлаются ихъ противниками и стараются защитить свое сокровище.

Если второй игрокъ спасовалъ, третій объявляетъ въ свою очередь свои намѣренія, если же и этотъ спасовалъ, то четвертый игрокъ выражаетъ свое желаніе и если вступаетъ въ дружескій союзъ съ первымъ, то двое другихъ дѣлаются ихъ противниками.

Случается, что трое пасуютъ, а одинъ играетъ, и тогда, не имѣя партнера, онъ сражается съ тремя противниками, но тогда онъ обязанъ взять только пять взятокъ. Ошибочно скинутая карта не возвращается игроку и остается на взяткѣ.

Такъ какъ игра идетъ сообща между игроками, то и выгоды, а равно и штрафы должны быть раздѣлены по равнымъ частямъ. Игра однако можетъ быть уничтожена игрою другаго, если его масть старше.

Игрокъ, играющій противъ троихъ, кромѣ кассы, получаетъ еще, въ случаѣ успѣха, съ каждаго противника по установленной уплатѣ. Если же играющій не взялъ законныхъ пяти взятокъ, касса переходитъ въ распоряженіе трехъ противниковъ, и кромѣ того, онъ платитъ имъ то, что заплатили бы они ему, т. е. за всѣ пять взятокъ.

Играющій и партнеръ его, если играютъ вдвоемъ, должны взять сообща, покрайней мѣрѣ, восемь взятокъ, чтобъ выиграть и кассу, и то, что обязаны заплатить имъ по условію противники. Если же они взяли менѣе восьми взятокъ, то обязаны въ свою очередь, уплатить по условію и уступить кассу, да еще, кромѣ того, они обязаны сдѣлать въ кассу полный вкладъ соразмѣрно съ ея содержаніемъ.

Игрокъ, получившій на руки при сдачѣ *Бостонъ*, т. е.

валета бубноваго, получаетъ отъ каждаго игрока по двѣ фишки.

Игрокъ, принужденный играть противъ трехъ противниковъ, при восьми взяткахъ, считается *взявшимъ шлемъ*, который и оплачивается вдвойнѣ, а если у него былъ вистующій партнеръ, то *шлемъ* долженъ состоять изъ тринадцати взятокъ, набранныхъ сообща обоими товарищами.

Играющій, т. е. сдѣлавшій вызовъ на игру, обязанъ взять самъ, по крайней мѣрѣ, пять взятокъ, а партнеръ его обязанъ помочь ему тремя взятками, чтобы составить законныя восемь взятокъ, если же который нибудь изъ нихъ возьметъ менѣе взятокъ, чѣмъ по вышеуказанному правилу назначено, тотъ платитъ въ кассу условленное число фишекъ и кромѣ того каждому противнику *консоляцію* въ двѣ фишки.

Когда колода уже снята и сдатчикъ готовъ сдавать, а одинъ изъ игроковъ заявляетъ, что онъ еще не взялъ кассу, которая принадлежала ему по праву,—онъ теряетъ это право, и касса увеличивается новымъ вкладомъ для слѣдующей игры.

Пасующій игрокъ можетъ обратно взять свои карты только въ случаѣ, если послѣдній игрокъ, объявивъ игру, не имѣетъ партнера, но и то единственно какъ вистующій.

Игроки имѣютъ право ревизовать *только одну* послѣднюю взятку въ случаѣ могущаго встрѣтиться спора или сомнѣнія, да и то если слѣдующая взятка лежитъ открытая на столѣ.

Крыть взятку не считается обязательнымъ для игрока, и если онъ, не имѣя требуемой масти, находитъ для себя невыгоднымъ перекрывать козыремъ, то можетъ сбросить ложную карту (другой масти). Имѣя же на рукахъ тре-

буемую масть, онъ обязанъ ее скидывать, но можетъ не перекрывать, а подбросить младшую.

Если у играющаго и у его партнера случился ренонсъ, они проигрываютъ партію, хотя и умѣли бы взять свои восемь взятокъ; но виновный въ ренонсѣ платитъ противникамъ по двѣ фишки, а касса остается на слѣдующую игру. Если же восьми взятокъ не было сдѣлано, касса переходитъ въ руки противниковъ; кромѣ того, виновный въ ренонсѣ платитъ двѣ фишки консоляціи, еще двѣ фишки каждому игроку съ противной стороны и двѣ фишки собственно за ренонсъ.

Уплаты должно дѣлать немедленно по окончаніи игры потому что разъ колода снята для слѣдующей партіи, всѣ разсчеты за прежнюю игру должны прекратиться [1]).

Различные способы игры въ Бостонъ.

Мы уже говорили, что, садясь играть въ *Бостонъ*, должно условиться хорошенько, какой именно способъ игры выбранъ игроками, потому что видоизмѣненій въ *Бостонѣ* очень много и малѣйшее недоумѣніе можетъ имѣть чрезвычайно непріятныя послѣдствія для вспыльчиваго и щекотливаго партнера. Вотъ самыя употребительнѣйшія видоизмѣненія *Бостона*, съ краткимъ ихъ объясненіемъ:

---

[1]) Такъ какъ въ *Бостонѣ*, также, какъ во всѣхъ почти коммерческихъ играхъ, употребляются попеременно двѣ колоды, то, пока сдатчикъ сдаетъ карты одною колодой, другую визави его тасуетъ и даетъ снять игроку, сидящему у него по правую руку. При этой съемкѣ масть, находящаяся внизу называется *старшею* или *сюрами*, а находящаяся вверху, если она того же цвѣта, т. е. черная или красная, носитъ названіе *младшей*. Объ половины складываютъ крестообразно возлѣ слѣдующаго сдатчика.

1) *Простая игра.*

Простою игрою называется та, въ которой придаютъ, при каждой сдачѣ, къ разыгрываемому *ремизу* или *лабету* (см. дальше) только по четыре фишки. *Тамбовскою* же игрою прозвана та, гдѣ сдающій придаетъ къ разыгрываемому ремизу еще 10 фишекъ.

2) *Бостонъ съ вистомъ.*

Мы достаточно объяснили его выше и, не упустивъ въ объясненіи ничего, находимъ вполнѣ лишнимъ, повторять все сказанное.

3) *Съ прикупкою.*

Играющіе имѣютъ право подмѣнивать у тасовавшаго одну карту худшей картой своей игры. Въ этой игрѣ *виста* не допускается.

4) *Съ ремизомъ.*

Такъ называется условіе платить сдатчику къ кассу двѣ фишки, въ случаѣ, если у него на выигрышѣ козыря будетъ тузъ.

5) *Съ лабетомъ.*

Этимъ техническимъ выраженіемъ обозначается всякій штрафъ, налагаемый на проигравшаго игру. *Лабетъ* отмѣчается въ квадратѣ, противъ того игрока, который его заслужилъ.

6) *Индепандансъ или Сола.*

Съ восмью взятками вмѣсто тринадцати игрокъ выигрываетъ партію.

7) *Птитъ Мизеръ увертъ* [1]).

Открывъ всѣ карты кромѣ одной, которую откладываетъ въ сторону, игрокъ не долженъ взять ни одной взятки на остальныя двѣнадцать картъ.

8) *Филадельфія.*

Игра на десять взятокъ.

9) *Гранъ-Мизеръ увертъ.*

Играть съ 13 открытыми картами и не взять ни одной взятки, каждая же взятая наказывается ремизомъ.

10) *Суверенъ.*

Берется игрокомъ 12 взятокъ.

11) *Гранъ-Суверенъ.*

Игрокъ долженъ взять всѣ 13 взятокъ при закрытыхъ картахъ.

12) *Игра на 7, 8, 9, 12 взятокъ.*

Этотъ способъ игры, перебивая и мѣшаясь съ предъидущими, рѣдко употребляется и даже почти не принятъ между игроками [1]).

Способъ разыгрыванья Бостона.

Прежде всего мы должны замѣтить, что игра эта, созданная въ Америкѣ, перешла въ Европу спустя довольно долгое время, послѣ ея рожденія въ Новомъ Свѣтѣ и

[1]) Чтобъ облегчить переговоры игроковъ, придумали сокращать названіе игръ и повсемѣстно принято говорить: *я играю на 5, на 6, на 8, на 10, на 12* или *на 13 взятокъ, малый мизеръ, открытый мизеръ и т. д.*

была принята спеціалистами карточной игры съ большимъ сочувствіемъ и тотчасъ явилась опасной соперницей *Виста*, который до тѣхъ поръ полновластно и всецѣло царилъ на зеленомъ полѣ. Но неизвѣстно почему, съ первой же минуты своего появленія въ Европѣ, *Бостонъ* подвергся нѣкоторымъ измѣненіямъ въ механизмѣ игры и измѣненія такъ неизгладимо вкоренились въ немъ, что можно вполнѣ справедливо раздѣлить *Бостонъ* на *Американскій* и на *Европейскій*.

Чтобы насъ не упрекнули за ошибочность такого подраздѣленія, мы докажемъ его фактами, а именно, въ извѣстномъ французскомъ энциклопедическомъ собраніи карточныхъ игръ: Académie des jeux en usage dans les cercles et dans les salons, par Van-Fenac, въ описаніи *Бостона* сказано, что въ этой игрѣ *валетъ бубновый*, названный *Бостономъ*, считается самою главною картою достоинствомъ выше даже козырнаго туза. Въ *Бостонѣ* же, употребляемомъ у насъ, эта оригинальная особенность совершенно не принята, равно какъ и вскрытіе козыря при сдачѣ замѣнено тѣмъ, что послѣ окончанія предварительныхъ переговоровъ, тотъ игрокъ, за которымъ осталось право игры, объявляетъ свою масть, и она то дѣлается *козырною*.

Впрочемъ самое названіе *Тамбовскаго Бостона* достаточно доказываетъ, что и наши русскіе спеціалисты карточнаго дѣла, участвовали нѣсколько въ преобразованіи американскаго пришельца. Мы же, вѣрные своему правилу, знакомить читателя съ каждою игрою во всѣхъ ея видоизмѣненіяхъ, не считали возможнымъ умолчать объ этихъ особенностяхъ *Бостона*, не вліяющихъ впрочемъ на его неотъемлемыя достоинства.

Давъ это объясненіе и указавъ выше механизмъ при-

роднаго американскаго *Бостона*, мы не станемъ болѣе обращаться къ нему, а займемся разыгрываніемъ этой игры нашими русскими спеціалистами. Вотъ какъ оно производится: Когда карты сданы (по 13 каждому игроку), первый въ рукѣ объявляетъ, соображаясь съ своими картами, въ какую игру онъ намѣренъ играть, т. е. въ *Бостонъ ли*, *На шесть ли*, или *Грандъ-мизеръ*, или *На двѣнадцать*, однимъ словомъ согласно съ тѣмъ сколько онъ надѣется сдѣлать взятокъ, но если игра его такъ дурна, что не представляетъ ни малѣйшаго шанса къ выигрышу то онъ принужденъ сказать *пасъ*. Тогда слѣдующій игрокъ объявляетъ *Бстонъ на шесть* или *на восемь*, но не иначе какъ въ *сюрахъ* или въ *младшей масти*, если же онъ не можетъ этого сдѣлать, то долженъ ограничиться перебиваньемъ ихъ [1]) или *тасовать*. Такъ продолжаются переговоры, пока одинъ изъ игроковъ не объявитъ игры, которую никто не можетъ перебить ни игрою, ни мастью и поэтому всѣ пасуютъ, а удержавшій за собою игру объявляетъ *козырную* масть.

Послѣ перваго игрока можно второму объявлять ту же игру и играть ее уже въ простой масти, если же она объявляется въ третій разъ (преимущество игрока перваго въ рукѣ), то не иначе, какъ въ младшей масти. Этотъ же первый игрокъ, и единственно онъ только, имѣетъ право удержать игру въ четвертый разъ, но уже не иначе, какъ въ сюрахъ.

Вистовать можно только въ трехъ способахъ игры, а именно *въ Бостонъ простомъ* и *Тамбовскомъ на шесть* и *на восемь* взятокъ, и здѣсь *вистъ* не ограничивается

---

[1]) *Бостонъ* перебивается *шестью* или *мизеромъ*. *Грандъ Мизеръ* и *шесть* перебиваются *осьмою* или *девятью*. *Птитъ-Мизеръ* перебивается *увертюмъ*.

тѣмъ, чтобы помочь товарищу взять условленное число взятокъ, а именно къ *бостону* три взятки, къ *шести*— четыре, а *къ восьми*—пять взятокъ.

И такъ, если по предварительному условію было рѣшено играть съ вистомъ, то игрокъ удержавшій за собою одну изъ вышеупомянутыхъ игръ, объявляя козырную масть, долженъ объявить также, какъ онъ намѣренъ играть — съ *вистомъ* или нѣтъ. Если онъ желаетъ играть одинъ, то другіе вправѣ идти или не идти противъ него, если же онъ желаетъ имѣть товарища, то трое остальныхъ игроковъ, по очереди должны объявить который изъ нихъ согласенъ быть партнеромъ играющаго. Двое же другихъ дѣлаются ихъ противниками.

Въ *Мизерныхъ* играхъ никогда не бываетъ *виста*.

Правила переговоровъ.

1) При объявленіи игръ, должно строго соблюдать очередь.

2) Объявлять свою игру, игрокъ обязанъ явственно и громко, въ предупрежденіе могущаго быть впослѣдствіи спора.

3) Игрокъ, сказавшій *Пасъ*, можетъ только идти въ вистъ, но объявлять и перебивать игру теряетъ уже право.

4) Опредѣлять свое намѣреніе, имѣть или не имѣть товарища, должно какъ можно опредѣлительнѣе, а равно и выборъ масти играющій обязанъ объявлять внятно.

5) Если по ошибкѣ игрокъ объявитъ игру не ту, которую ему играть выгодно, напр., скажетъ: *Третій Бостонъ* и начнетъ играть въ простой масти, а не *въ младшей*, какъ это слѣдуетъ по правиламъ переговоровъ,—то

онъ обязанъ играть удержанную имъ игру и если проиграетъ, игроки ставятъ на него *Лабетъ*.

6) Не желая имѣть товарища, должно говорить: *Я играю одинъ*, если же играющій выпустилъ изъ фразы послѣднее слово, то онъ долженъ, хотя нехотя, принять всякаго въ товарищи.

7) Если откроется, что сказавшій: *Бостонъ*, имѣлъ игру на 8 или 10 взятокъ и обмолвился, заставивъ тѣмъ всѣхъ сказать: *пасъ*, ему не позволяется исправлять ошибки.

8) Двое игроковъ не имѣютъ права объявлять одной и той же мизерной игры. Эта оплошность наказывается тѣмъ, что послѣдній ставитъ *Лабетъ* на себя.

9) Если, игроки условились играть *Бостонъ* съ вистомъ, то третій игрокъ, у котораго четвертый перебилъ игру, обязанъ вистовать ему.

Техническія выраженія Бостона.

1) *Леве*—взятка.

2) *Ренонсъ*—не имѣя требуемой масти, сбросить другую пустую карту. *Ренонсъ* бываетъ *настоящій* и *ложный*, который наказывается *Ремизомъ*.

3) *Сюркупъ* или *перекрыша*—когда перебиваютъ козыря козыремъ.

4) *Франкированная масть*—та, которая находится на рукахъ одного только игрока.

5) *Откладная карта*—та, которую въ открытыхъ и другихъ *мизерахъ* откладываютъ въ сторону, чтобы играть на 12 взятокъ.

6) *Ловить и поймать* игрока—означаетъ заставить играющаго *Мизеръ* взять одну или двѣ взятки.

7) *Офраншировать*—значитъ такъ сыграть, чтобы у другаго старшая карта могла взять взятку.

8) *Ложная карта*—пустая карта, не имѣюшая при себѣ старшихъ картъ.

9) *Шлемъ*—взять 13 леве.

10) *Наступательная и оборонительная игра*.—Такъ называются двѣ группы игроковъ, дѣйствующихъ одна противъ другой. *Наступатель* долженъ имѣть постоянно въ виду нанести вредъ противнику, а этотъ послѣдній, *обороняясь*, также изыскиваетъ стредства повредить своему сопернику.

Кое-что объ онёрахъ.

Изъ нашего описанія игры въ *Вистъ* уже достаточно извѣстно, что значитъ *Онеръ*, т. е. почетная карта. Когда игрокъ говоритъ: 4 *онера*, это означаетъ, что у него на рукахъ четыре фигуры, т. е. тузъ, король, дама и валетъ одной масти.

Пять, шесть, восемь и болѣе послѣдовательныхъ картъ одной масти, начиная отъ туза, даютъ такое же число взятокъ и потому, при такой игрѣ можно безопасно играть и 6, и 8.

Два старшіе онера при тузѣ и трехъ маленькихъ картахъ даютъ вѣрныхъ нять взятокъ.

Тузъ, король и валетъ, или тузъ, дама и валетъ, съ пятью малыми картами, даютъ почти всегда шесть взятокъ.

Тузъ и дама самъ третей, въ игрѣ съ *вистомъ* можетъ дать вѣрныхъ двѣ взятки.

Король съ одной или двумя малыми картами считается вѣрной взяткой.

Само собою разумѣется, что и эти правила не изъяты изъ исключеній, въ особенности если масть съ онерами не козырная.

Мизеры, какъ извѣстно, состоятъ изъ самыхъ младшихъ картъ, и въ нихъ *онеры* сносятся, не имѣя для игрока никакого значенія кромѣ опасности быть принужденнымъ взять ими взятку и поставить за это ремизъ.

Въ *Мизерахъ*, двойки, тройки, четверки и пятерки составляютъ опору игрока, а потому могутъ считаться онерами.

Игроку, разыгрывающему *Мизеръ*, можно имѣть безопасно на рукахъ и настоящіе *онеры*, какъ напр. туза, короля или даму, но при четырехъ или пяти маленькихъ картахъ.

Девятка, шестерка, четверка, тройка и двойка могутъ вывести игрока въ *Мизеръ*, даже при четырехъ *онерахъ* той же масти.

Тузъ, при пяти младшихъ картахъ, начиная съ десятки, также не испортитъ игры, если только по несчастью остальныя карты той же масти, не распредѣлятся у противниковъ не выгоднымъ для играющаго образомъ.

Онеры, т. е. тузы, короли, дамы и валеты, очень важны въ *вистѣ*, но *при козыряхъ*, а не иначе; надѣяться на нихъ однихъ опасно.

Въ прикупной игрѣ *онеры* играютъ важную роль, и если въ масти играющаго не достаетъ старшаго онера, то прикупить его необходимо, если же у играющаго столько

картъ въ его масти, что онъ можетъ ими выманить всѣ козыри у противниковъ, не растративъ своихъ собственныхъ, то лучше прикупать старшія карты другой масти, давая ей этимъ самымъ силу и значеніе.

Сносъ картъ и прикупка.

Во взяточныхъ играхъ *Бостона* всего лучше сносить или *Синглъ-тонъ* (см. *Вистъ*), если это только не тузъ, или пустую карту отъ длинной масти безъ *онеровъ*.

Имѣя въ рукахъ туза съ маленькой, должно сносить послѣднюю, но если она при королѣ или дамѣ, то жертвовать его никакъ не должно.

При дамѣ еще вѣрнѣе удерживать двѣ мѣньшія карты, въ особенности если между ними есть валетъ.

Въ мизерныхъ играхъ относятся обыкновенно старшія карты, а мѣньшія тѣ, которыя могутъ быть вредны.

Въ такихъ случаяхъ полезно устрить *ренонсъ*, какой нибудь масти.

Въ дѣлѣ прикупки должно быть очень осмотрительнымъ, сколько въ выборѣ желаемой карты, столько и въ замѣнѣ ея другою.

Въ особенности въ *Мизерныхъ* играхъ искусная прикупка необходима, и преимущественно должно расчетливо покупать игроку если онъ первый въ рукѣ. Онъ долженъ стараться имѣть выгодныя масти и непремѣнно побольше меньшихъ картъ, чтобъ, открывъ ходъ противнику, подавать ему взятки.

Способъ разыгрыванія.

Разыгрываніе въ *Бостонѣ* не представляетъ ничего особеннаго и такъ какъ въ козырныхъ играхъ вся выгода

играющаго зависитъ отъ большаго числа взятокъ, то должно стараться перекрывать ихъ какъ можно чаще и для этого необходимо обращать вниманіе, какія карты сносятся товарищами.

Имѣя старшихъ козырей на рукахъ, должно непремѣнно козырять одинъ или даже два раза, чтобы видѣть какую масть кто сноситъ и много ли у противниковъ козырей; если же съ перваго же хода замѣтили, что козыри въ одной рукѣ, то надобно пріостановиться козырять.

Понятно, что имѣя въ масти короля самъ другъ, съ него ходить нельзя, а должно ожидать, чтобы вышли съ туза и означили бы тѣмъ дорогу королю, да и то онъ можетъ попасть подъ козыря.

Тоже самое можно совѣтовать и въ отношеніи короля съ дамой самъ третей.

Если ходятъ въ масть, въ которой у васъ есть тузъ и дама на рукахъ, вы имѣете всегда въ виду, что отыгрываютъ короля, а потому смѣло кладите даму, зная, что король противника упадетъ на вашего туза, и такимъ образомъ, вы будете имѣть двѣ взятки вмѣсто одной.

Имѣя на рукахъ пять козырей и въ томъ числѣ туза и даму, ходите сначала съ туза, а потомъ не съ дамы, а съ старшей послѣ нея карты. Если упадетъ король, то ваша дама оправдана.

Отобравъ у противниковъ козырей, должно ходить съ своей длинной масти, но стараться войти въ руку, не сдѣлавъ въ какой нибудь масти *ренонсъ*. Когда замѣчаете *ренонсы* у противниковъ, то избѣгайте ходить въ масти, которыя они сбрасываютъ.

Если у васъ игра сложилась такъ, что на рукахъ всѣ масти поровну, то сбрасывайте ту, которую противники бьютъ, чтобы можно было ихъ перекрывать.

Начавъ сносить одну масть, продолжайте это до конца, но никакъ не обращайтесь къ другой масти.

Если вы увѣрены, что козырей болѣе ни у кого нѣтъ, ходите смѣло съ франкированной карты.

Если противъ игрока очень сильная игра и онъ видитъ, что во всякомъ случаѣ ему не миновать *лабета*, онъ долженъ класть старшую карту требуемой масти, хотя и подвергалъ бы ее потерѣ, но изъ десяти разъ девять ему можетъ посчастливиться взять лишнюю взятку.

Находясь въ томъ опасномъ положеніи, что на рукахъ нѣтъ ни одной вѣрной взятки, всего лучше ходить съ ложной карты.

Играя *Бостонъ* и имѣя на рукахъ незначительные козыри, а въ какой нибудь масти *ренонсъ*, должно беречь ихъ для закрытія этой масти, когда въ нее выйдетъ противникъ.

Выступающій обязанъ показать свою лучшую масть играющему, козырять и оправдывать своихъ королей. Онъ долженъ отыгрывать ихъ прежде, чѣмъ ходить въ ложныя карты, потому что противникъ, побивъ ее, выйти можетъ въ такую масть, гдѣ у выступающаго король, то играющій, недоумѣвая, у кого на рукахъ этотъ король, перекроетъ ее козыремъ. Не имѣя большихъ козырей на рукахъ и *онеровъ* въ мастяхъ вистующій долженъ выходить съ самой пустой карты или даже съ *синльтона*, если онъ у него есть. Играя съ *вистомъ*, игрокъ можетъ не безъ основанія ходить отъ короля самъ другъ, въ особенности если вистующій сидитъ у него за рукой.

Если вамъ извѣстно, что у вашего партнера *ренонсъ* въ какой нибудь масти, ходите въ нее смѣло, хотя бы уже въ нее ходили два или три раза.

Выхода партнера не должно перебивать, если никто

изъ противниковъ не успѣлъ перекрыть, развѣ къ этому представится необходимость, составляющая рѣдкое исключеніе изъ этого правила.

Игрокъ обязанъ оборачивать своему партнеру его масть и ходить съ младшей карты, но только не отъ туза.

Играющій съ вистомъ обязанъ ходить съ туза, когда его ходъ, а потомъ уже съ маленькой карты той же масти.

Такъ какъ въ *Бостонѣ*, противоположно *Висту*, партнеръ можетъ сидѣть и на супротивъ и съ боку, то играющій долженъ обращать большое вниманіе на руку, съ которой онъ у него находится; если товарищи сидятъ другъ противъ друга, то правила игры совершенно тѣ же какъ въ *Вистѣ*, если же судьба помѣстила ихъ бокъ о бокъ, то тотъ, кто находится въ первой рукѣ, долженъ прилагать всѣ свои старанія, выманивать у противниковъ ихъ сильныя карты, чтобы партнеръ могъ ими перекрывать ихъ или оправдывать своихъ дамъ и королей. При перемѣнѣ масти въ выходахъ, должно предпочтительно открывать не вовсе нехоженную, но такую, съ которой у противниковъ замѣченъ былъ *ренонсъ*.

Сидящій у играющаго подъ рукою долженъ класть самыхъ большихъ козырей на ту карту, которой масти онъ не предполагаетъ у играющаго.

Масть не игранную и въ которой по соображеніямъ противниковъ у играющаго находятся старшія карты, должно стараться не скидывать, въ особенности, если въ ней имѣется король самъ-другъ, дама самъ третей или валетъ самъ четвертъ. Въ *мизерныхъ* играхъ роль противниковъ безспорно самая трудная, и потому мы въ особенности займемся ихъ дѣйствіями. Въ этомъ родѣ игръ *ренонсы* очень полезны, но игроки должны стараться сдавать ихъ по возможности.

Сносить лучше всего карты сомнительныя, выходить же должно съ тѣхъ мастей, въ которыхъ находятся самыя меньшія карты.

Подручный играющаго долженъ выходить съ среднихъ картъ, какъ-то: валеты, десятки, девятки и восьмерки.

Игрокъ же, сидящій *за рукой* играющаго, обязанъ выходить съ меньшихъ, какъ-то: шестерокъ, пятерокъ и четверокъ.

Если играющій указалъ у себя *ренонсъ*, противники должны остерегаться выходить въ эту масть.

При *ренонсахъ*, должно сносить самыя старшія карты или стараться сдѣлать новый ренонсъ.

Заручный игрокъ отнюдь не долженъ переставать ходить въ масть, пока знаетъ, что она еще есть у играющаго.

Въ открытыхъ *мизерахъ* правила эти нѣсколько измѣняются, и несправедливо то мнѣніе, будто разыгрываніе этихъ игръ гораздо легче. Напротивъ, тутъ малѣйшій промахъ въ выходѣ или наожиданный ренонсъ измѣняетъ совершенно планъ игры.

Заручный *играющаго* долженъ выходить непремѣнно съ младшей карты той масти, въ которой у послѣдняго есть старшія.

Подручный же ходить съ самой длинной масти *играющаго*.

Сидящій по правую руку играющаго долженъ стараться перебивать всѣ взятки.

Если у играющаго, при меньшихъ картахъ нѣтъ двойки или тройки, онъ долженъ эту масть сносить, чтобы сдѣлать въ ней ренонсъ и не быть пойманнымъ.

Въ подобномъ случаѣ лучше всего играющему ходить съ своей длинной масти, на которой поймать его трудно.

Еще нѣсколько правилъ игры въ Бостонъ.

Ремизъ, какъ извѣстно, есть ставка за сдачу каждаго тура. Онъ бываетъ въ 20 фишекъ. Первый *ремизъ* платится всегда сдатчикомъ, а берется тѣмъ игрокомъ, который выигралъ игру. Если кто нибудь поставилъ *лабетъ* пока еще *ремизъ* не розыгранъ, онъ остается неприкосновеннымъ на будущую игру и къ нему присоединяется *ремизъ* новаго сдатчика, или прибавляется по условію четыре, восемь или десять фишекъ. Если въ игрѣ, гдѣ *ремизъ* такимъ образомъ увеличенъ, одинъ изъ игроковъ поставилъ опять *лабетъ*, послѣдній долженъ быть стоимостью своею равенъ ремизу. Эта придача къ *ремизу* продолжается до тѣхъ поръ, пока случится игра безъ *лабета*, и тогда весь *ремизъ* переходитъ къ выигравшимъ.

Это правило, впрочемъ, распространяется только на *лабеты*, поставленные *играющими*, *лабеты* же противниковъ не задерживаютъ выигрыша ремиза.

Цѣна *лабетовъ* неопредѣленна, но идетъ въ уровень съ *ремизами*; они разыгрываются какъ *ремизы*, только по старшинству и до тѣхъ поръ, пока не останется на столѣ ни одного *лабета*.

Если разыгрываемый *лабетъ* состоитъ напр. изъ 80 фишекъ, вновь поставленный въ ту игру *лабетъ* оплачивается тѣми же 80-ю фишками.

Лабетъ платится тому кто выигралъ игру, въ которой онъ разыгрывался, и если игра была съ *вистомъ*, то выигрышъ дѣлится пополамъ, если же никто изъ партнеровъ не взялъ законнаго количества взятокъ, они сообща ставятъ новый *лабетъ*, называемый *общимъ*.

VII.

СТУКОЛКА.

Игра эта чрезвычайно проста въ основаніи, но завлекательна возможностью выиграть въ нее много, при счастьи. Само собою разумѣется, поэтому то и много проиграть можно въ нее, при несчастіи. Но кто же на бѣломъ свѣтѣ не живетъ надеждою? Къ сожалѣнію родное *авось* имѣетъ значительное вліяніе на жизнь и поступки русскаго человѣка, а *Стуколкой* оно, какъ будто, подряжено, чтобъ доставлять ей игроковъ: такъ смѣло и деспотически игра эта водворилась у насъ въ Россіи, проникнувъ и въ клубы и въ семейные дома, загнавъ бѣдный *Преферансъ* далеко на задній планъ и попирая своею неуклюжею стопою изящный вкусъ, который вовсе не совмѣстенъ съ этою незатѣйливою и лишенною всякаго эстетическаго интереса игрою. Только одна старая капризница—мода могла вывести изъ мрака неизвѣстности *Стуколку* и, помирая со смѣху, бросить ее, какъ приманку, любителямъ новизны. Но и ея обаяніе начинаетъ проходить, такъ какъ незатѣйливость этой пустой игры не въ состояніи была, подобно игривому *Преферансу* или умному *Висту*, надолго удержать за собою первенство, и появленіе *Сибирскаго Винта*, описаніе котораго мы помѣстили ниже, сильно оттолкнуло на задній планъ *Стуколку*, которой немыслимо соперничать съ этимъ новымъ любимцемъ дѣльныхъ карточныхъ игроковъ.

Мы даже вовсе умолчали бы о *Стуколкѣ*, на счастливую звѣзду которой начинаютъ набѣгать тучи забвенія, и врядъ ли ей придется снова загорѣться яркимъ свѣ-

томъ; но пока она не совершенно еще погасла и имѣетъ поклонниковъ, мы не считаемъ себя вправѣ исключить ее изъ нашего безпристрастнаго и значительно полнаго собранія карточныхъ игръ.

Стуколка имѣетъ неоспоримо то достоинство, что число игроковъ въ ней не ограничено: чѣмъ ихъ болѣе, тѣмъ живѣе и интереснѣе дѣлается игра.

Всѣ игроки ставятъ условленную сумму въ конъ или общую кассу, напр. 10 к., 15 или 20, и тогда сдатчикъ освѣдомляется въ каждую *Стуколку*: желаютъ играть, съ *Гольцомъ* или съ *Шлейфомъ*?

Ежели согласятся играть съ *Гольцомъ*, то, стасовавъ какъ слѣдуетъ колоду и давъ ее снять, сдатчикъ раздаетъ по одной картѣ три раза, а три карты за разъ откладываетъ за *Гольцъ*, т. е. это обыкновенная прикупка, названная только, неизвѣстно почему, нѣмецкимъ словомъ.

Первый игрокъ, взглянувъ въ свои карты, долженъ сообразить таковы ли онѣ, чтобы взять одну взятку безъ прикупки, или вѣрнѣе будетъ ему ихъ бросить и замѣнить *Гольцомъ*. Разбивать прикупку нельзя, ее должно всю брать или отказаться и ограничиться своими картами. Можно также вовсе не играть. Такимъ образомъ, всѣ игроки поочередно выражаютъ свои намѣренія: играть прямо съ руки, прикупать или пасовать. Должно замѣтить ту особенность этой игры, что, желающій играть прямо, слегка ударяетъ пальцами по столу, и еще, въ противоположность другимъ играмъ, въ *Стуколкѣ* начинаетъ игру не первый игрокъ, а тотъ, кто взялъ *Гольцъ*, хотя бы онъ былъ средній или послѣдній по очереди.

Розыгрывается *Стуколка* очень просто: каждый игрокъ старается унести одну или двѣ взятки и по окончаніи

игры получаетъ за нихъ по разсчету изъ кона, согласно съ предварительно условленной цѣной.

Игроки, не взявшіе ни одной взятки, ставятъ или платятъ *ремизъ*, соразмѣрный стоимости кона, который такимъ образомъ, увеличивается.

Пасовать можно только до той минуты, какъ кто нибудь изъ игроковъ взялъ *Гольца*, но тогда играть дѣлается обязательнымъ.

Въ иныхъ обществахъ играютъ такъ, что расплачиваются не послѣ каждой игры или тура, а уговариваются предварительно во сколько туровъ должна быть партія, напр. въ три, въ пять или болѣе. Вклады очередные дѣлаются при каждомъ турѣ, но взятки записываются на столѣ и при окончаніи партіи дѣлается общій разсчетъ по числу взятокъ каждаго игрока. *Ремизы* вносятся при вкладѣ въ конъ.

Мы забыли упомянуть, что ежели сдающій объявилъ: *„играю“*, партнеръ, находящійся у него за рукой, не имѣетъ права пасовать и долженъ играть обязательно.

Стуколка со *Шлейфомъ* разыгрывается нѣсколько различно. *Шлейфъ* бываетъ *открытый* и *закрытый*, смотря по условію. Сдаютъ также по три карты, но во первыхъ, открываютъ козыря и прикупки не откладываютъ, а игроки могутъ покупать сколько угодно картъ, замѣняя ихъ своими съ рукъ. Это называется *открытымъ Шлейфомъ*, отличающимся еще отъ закрытаго тѣмъ, что сдающій, пользующійся козыремъ, можетъ однако пасовать, ежели не находитъ свои карты довольно выгодными, чтобъ играть.

Въ закрытомъ Шлейфѣ, прикупки нѣтъ и козыря не выкладываютъ на столъ, а сдатчикъ называетъ только вслухъ свою масть и обязательно долженъ играть.

VIII.

ЕРАЛАШЪ.

Игра эта, появившаяся послѣ *Преферанса*, имѣетъ много сходства съ *Вистомъ* и служитъ новымъ подтвержденіемъ нашихъ словъ, что въ каждой новоизобрѣтенной и въ моду введенной карточной игрѣ, непремѣнно проглядываетъ хоть небольшой призракъ *Виста*, этого умно придуманнаго и зрѣло комбинированнаго прародителя коммерческихъ игръ.

Ералашъ заимствовалъ отъ него болѣе, чѣмъ другія новѣйшія игры, и такъ какъ *Ералашъ* появился немедленно послѣ *Преферанса*, котораго въ то время всячески старались затруднить новыми видоизмѣненіями, ощущая въ немъ, вѣроятно, недостатокъ занимательности, мы еще разъ заключаемъ, что одинъ *Вистъ* можетъ удовлетворить требованія серьозныхъ любителей карточной игры, которые въ ней ищутъ разумнаго развлеченія и не имѣютъ, садясь за ломберный столъ, пошлыхъ корыстолюбивыхъ цѣлей.

Ералашъ играется предпочтительно вчетверомъ, но, смотря по обстоятельствамъ, можно играть его втроемъ съ *Деревяннымъ*, и даже вдвоемъ.

Козырей нѣтъ; *онерами* считаются только тузы, и то одинъ тузъ ничего не значитъ, а два раздѣляются пополамъ между партнерами.

Игрокъ, имѣющій на рукахъ три или четыре туза на рукахъ, считаетъ ихъ, при общемъ разсчетѣ по той таксѣ, которая установлена игроками.

Употребляютъ колоду въ 52 карты и раздаютъ ее всю играющимъ.

Полная партія или *Робберъ* состоитъ изъ 13 *леве*, которые набираются постепенно въ нѣсколько туровъ и всякій разъ записываются отдѣльно.

За *Шлемъ* уплачивается 4, 6 или 8 фишекъ, смотря по предварительно сдѣланному условію.

Пока *робберъ* не конченъ, никто изъ игроковъ не имѣетъ права мѣнять мѣсто, но, окончивъ его, каждый волент требовать новыя карты и, раскинувъ ихъ вѣеромъ на столѣ, сѣсть на мѣсто указанное судьбою. Вмѣстѣ съ тѣмъ мѣняется и партнеръ его. Впрочемъ, какъ мы сказали, это зависитъ отъ случая, а не отъ произвола играющихъ.

Розыгрываніе *Ералаша* производится по правиламъ *Виста*, а потому мы находимъ повтореніе этого описанія здѣсь вполнѣ излишнимъ.

IX.

РАМСЪ.

Всѣ любители, предпочитающіе карточныя игры полегче и попроще, поблагодарятъ насъ навѣрно за описаніе *Рамса*, вполнѣ заслуживающаго мѣста, нами ему здѣсь предоставленнаго. Это чисто забава молодежи, или дамская игра: она не утомляетъ вниманія, шумъ дружеской бесѣды не вредитъ ея ходу, а изучать ее нечего, такъ какъ она не имѣетъ даже почти никакихъ правилъ. Всѣ старанія игрока только должны стремиться къ набиранію взятокъ, и тутъ ему ворожитъ судьба, искусства же отъ него никакого не требуется.

Рамсъ любимецъ путешественниковъ, которые играютъ въ него, встрѣчаясь за табль-д'отами въ пансіонахъ,

или въ шамбръ-гарни; парижане же усвоили его въ своемъ домашнемъ быту, да и у насъ въ Россіи съ нѣкоторыхъ поръ эта милая игра начала появляться довольно часто въ клубахъ, откуда она, по всей вѣроятности, скоро перейдетъ въ семейные дома, гдѣ и пуститъ, конечно, глубокіе корни.

Рамсъ весьма простая игра, и нуженъ только нѣкоторый навыкъ, чтобъ сдѣлаться сильнымъ *рамсистомъ*.

Въ *Рамсъ* могутъ играть отъ трехъ до шести человѣкъ, и колоду употребляютъ въ 32 карты; порядокъ же картъ слѣдующій: *король*, *дама*, *валетъ*, *тузъ*, *десятка*, *девятка* и т. д.

Партія считается въ 15 пуаней, которые записываютъ подъ горизонтальной чертой, проведенной мѣломъ противъ каждаго игрока. Ремизы ставятся поверхъ черты.

Въ этой игрѣ одинъ игрокъ только выигрываетъ партію, а другой за всѣхъ проигрываетъ; поэтому, садясь играть въ *Рамсъ*, должно предварительно условиться о суммѣ проигрыша.

При выборѣ картъ для опредѣленія мѣста и сдачи,— старшая карта рѣшаетъ эти спорные вопросы.

Послѣ снятія колоды, сдатчикъ сдаетъ каждому игроку по 5 картъ на руки, сначала по 3 карты, а во второй туръ по 2, и затѣмъ открываетъ на колодѣ казыря.

Если у сдатчика игра такова, что онъ можетъ сказать „*играю*“, то вскрытый козырь принадлежитъ ему, если же у него карты такъ дурны, что онъ принужденъ *пасовать*, то онъ ихъ откладываетъ въ сторону, присоединяя къ нимъ и вскрытаго козыря. Но всю эту операцію онъ можетъ продѣлать только тогда, когда остальные игроки объяснили свои намѣренія играть или пасовать и когда наступитъ его очередь говорить.

И такъ, если у игрока таковы карты, что онъ надѣется взять одну или двѣ взятки, онъ говоритъ: „*играю*“, если же у него шансовъ мало и надежда на взятки очень слабая, лучше не рисковать и сказать: „*пасъ*“.

Если случится, что всѣ игроки спасовали, *сдатчикъ* беретъ *Рамсъ*, т. е. списываетъ у себя 5 пуаней, но если одинъ изъ игроковъ сказалъ: „*играю*“, когда всѣ другіе спасовали, то игрокъ находящійся въ рукѣ, долженъ обратно взять на руки свои карты и вистовать играющему, если же онъ не надѣется взять съ этими картами ни одной взятки, то вправѣ обмѣнять ихъ на другія пять, снятыя имъ сверхъ колоды. Но это важное преимущество принадлежитъ только *первому въ рукѣ*, если же онъ самъ объявитъ игру, когда всѣ пасуютъ, то вистовать ему *обязанъ* сдатчикъ, какія бы у него карты ни были.

Розыгрыванье самое простое: старшими картами или козырями брать какъ можно болѣе взятокъ, количество которыхъ списывается съ настольной записи, а кто не взялъ ни одной взятки, ставитъ 5 ремизовъ.

Послѣднее время, утомленные, вѣроятно, монотонностью игры безъ правилъ, игроки придумали слѣдующій варіантъ къ *Рамсу*, приближающій его нѣсколько къ болѣе или менѣе серьознымъ коммерческимъ играмъ. Дѣло въ томъ, что, когда всѣ игроки объявили свои намѣренія *играть* или *пасовать*, первый игрокъ объявляетъ на чемъ онъ основываетъ надежду взять взятки. Напр. если у него хороши козыри, онъ говоритъ: „*на козыряхъ*“, если нѣсколько тузовъ или тузъ и король какой нибудь масти, онъ долженъ сказать: „*на мастяхъ*“, если сильная масть въ четыре или пять картъ, игрокъ обязанъ назвать ее. Прочіе игроки дѣлаютъ тоже самое и, такъ какъ послѣ

этихъ вторичныхъ переговоровъ никто пасовать не можетъ, то разыгрываньe пріобрѣтаетъ значительный интересъ.

Съ четырьмя картами одной масти можно идти только въ первой рукѣ, да и то игра рискованная, потому что легко попасть подъ козыря, но во всякомъ случаѣ первый игрокъ обязанъ играть въ этихъ случаяхъ, другіе же имѣютъ право пасовать.

Вторые переговоры, составляя варіантъ игры, вовсе не обязательны и потому, садясь играть въ *Рамсъ*, необходимо условиться: съ однимъ или двумя переговорами намѣрены вести игру.

Игрокъ, списавшій первый свою запись и могущіе быть при томъ *ремизы*, считается выигравшимъ партію, а потому онъ удаляется отъ стола, предоставляя товарищамъ доигрывать партію, которая вполнѣ окончена, когда у одного только игрока осталась запись и иногда *ремизы*.

Пасующій игрокъ не можетъ никому показывать своихъ картъ, даже изъ постороннихъ, и долженъ отложить ихъ въ сторону, чтобы въ случаѣ могущаго быть между игроками спора — всегда можно было провѣрить всѣ карты.

Если выигрывающій списалъ всѣ свои записи до окончанія тура, то онъ долженъ объявить объ этомъ, но все-таки обязанъ продолжать игру, чтобы не вредить ея ходу, только взятки, имъ вновь взятыя, имъ считаются ни во что. Это правило распространяется на всѣхъ игроковъ, кромѣ двухъ послѣднихъ, между которыми побѣдитель вправѣ бросить карты, какъ уже безполезныя, коль скоро ему удастся списать послѣдній свой *ремизъ*.

Изъ всего этого явствуетъ, что въ *Рамсѣ* искусство игроку почти безполезно, а только нуженъ большой

навыкъ, но въ игрѣ съ вторичными переговорами необходима смѣтливоть и вниманіе къ сбрасываемымъ картамъ.

Считаемъ долгомъ замѣтить еще, что, когда двое послѣднихъ игроковъ остаются бойцами на зеленомъ полѣ, тотъ, у кого гораздо менѣе записи чѣмъ у противника, долженъ остерегаться рисковать изъ желанія поскорѣе окончить игру и, мы совѣтуемъ ему лучше пасовать съ ненадежными картами, чѣмъ идти на *авось* и затягивать игру новыми ремизами.

X.

Трынка. (Русскій Марьяжъ).

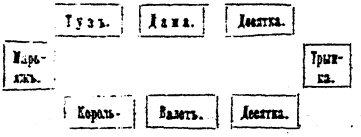
Эта игра есть передѣлка французской старинной игры: *Марьяжъ* (Le mariage), принятый очень радушно въ лучшихъ кругахъ общества. Наши бабушки и дѣды съ удовольствіемъ вспоминаютъ объ этой общественной игрѣ и сердятся, когда ихъ любезный *Марьяжъ* дѣлаютъ родоначальникомъ простушки *Трынки*. Во Франціи также, изъ высшихъ сферъ общества эта игра, мало по малу спустилась въ нижніе слои и, неизвѣстно почему, перемѣнила свое заманчивое прозвище на названіи очень живаго и веселаго простонароднаго танца: La guimbarde, хотя *Марьяжъ* (Женидьба) все-таки остался основаніемъ игры по прежнему.

Мы опишемъ и ту и другую, такъ какъ форма ихъ почти одинакова; но въ подробностяхъ есть разница и, дополнивъ однѣ другими, можно составить весьма полную и чрезвычайно заманчивую игру для дружескаго общества. И такъ, будемъ теперь заниматься *Трынкою* или *Русскимъ Марьяжемъ*.

ТРЫНКА.

Смотря по числу игроковъ, берутъ и колоду болѣе или менѣе полную, но, большею частью, употребляютъ колоду въ 36 картъ, которую и раздаютъ поровну всѣмъ играющимъ.

Изъ другой колоды, между тѣмъ, выдѣляютъ шесть трефъ: туза, короля, даму, валета, десятку и девятку и кладутъ ихъ въ два ряда на столѣ, лицевою стороною кверху, такимъ образомъ:



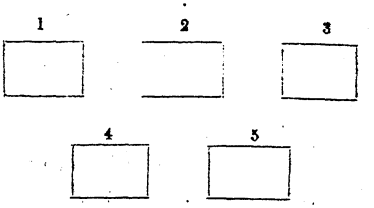
По сторонамъ, на мѣстѣ кружковъ, ставятъ два блюдца, одно для *Марьяжа*, а другое для *Трынки*.

Трынкой называются три послѣдовательныя карты трефовой масти на рукахъ, напр. у кого есть тузъ, король, дама трефъ, или десятка, девятка, восьмерка, или валетъ, десятка, девятка.

МАРЬЯЖЪ.

Могутъ играть отъ пяти до десяти человѣкъ и, согласно съ тѣмъ, употребляется и колода въ 52 или въ 36 картъ. Садятся кругомъ стола, не выбирая мѣстъ.

Прежде, чѣмъ начать игру, по срединѣ стола ставятъ пять коробочекъ въ такомъ порядкѣ:



1-я коробочка назначается для *масти* или *пуня*,

2. *Марьяжъ*, соединеніе на рукахъ червоннаго короля и дамы.

3 *Шутъ*—бубновый валетъ.

4, *Король*—червонный.

5, *Королева*—червонная дама.

Изъ этого видно, что въ *Марьяжѣ* червонная масть

У кого старшая *Трынка*, тотъ и беретъ то, что положено въ блюдечкѣ, изображающемъ *Трынку*.

Прежде чѣмъ раздавать карты, сдатчикъ приглашаетъ игроковъ положить на каждую карту по фишкѣ, а въ оба блюдечка по двѣ фишки, и на сдатчикѣ лежитъ обязанность наблюдать, чтобы очередь не пропускали.

Когда фишки размѣщены, сдатчикъ роздаетъ всю колоду поровну, и каждый игрокъ, разсмотрѣвъ карты, объявляетъ, также по очереди, какія у него на рукахъ есть выигрышныя карты. Тутъ не безъ нѣкоторыхъ подраздѣлительныхъ правилъ, а именно:

1) Если у кого король и дама трефъ вмѣстѣ на рукахъ, тотъ тотчасъ же забираетъ себѣ всѣ фишки съ блюдца *Марьяжъ* и взамѣнъ кладетъ двѣ фишки на него.

2) *Трынку* получаетъ тотъ игрокъ, у котораго найдется играетъ главную роль: впрочемъ и другіе короли съ дамами въ соединеніи приносятъ игроку нѣкоторую выгоду.

Въ каждую коробочку игроки поочередно кладутъ по фишкѣ, и тогда сдатчикъ сдаетъ по пяти картъ каждому игроку въ два раза, прежде по три, а потомъ по двѣ карты. Козырь открывается какъ въ *Мушкѣ*. Червонная дама бьетъ всякаго козыря и считается выше короля своей масти.

Получивъ на руки по пяти картъ, каждый игрокъ, поочередно, объявляетъ свои выгодныя карты, а именно:

1) Если у него три, четыре или пять послѣдовательныхъ червонокъ, онъ беретъ фишки подъ N. *масти*. Но если его пуань ничтожнѣе, чѣмъ у другаго игрока, то онъ долженъ уступить свой выигрышъ. Кто возьметъ фишки, тотъ и замѣ-

на рукахъ три послѣдовательныя карты трефовой масти, но если у другаго игрока эти три карты значительнѣе, то первый долженъ уступить, а выигравшій *Трынку* дѣлаетъ новый вкладъ въ блюдцо.

3) Точно также поступаютъ всѣ игроки и съ шестью картами, которыхъ дублеты, имѣющіеся у нихъ на рукахъ, доставляютъ имъ фишки, лежащія на выигранныхъ ими картахъ, но тотчасъ же замѣщаютъ ихъ новымъ вкладомъ.

По окончаніи этого обмѣна и выигрыша фишекъ, игрокъ, сидящій съ лѣвой стороны сдатчика, выкладываетъ на столъ столько послѣдовательныхъ картъ, сколько у него ихъ на рукахъ, не соблюдая мастей, а, стараясь только помѣстить свои трефовыя карты, чтобы вторично взять фишки.

Выкладывая карты, должно вслухъ ихъ называть, и если стить коробку снова одною фишкою.

2) *Марьяжъ*: у кого случатся на рукахъ король и дама червонной масти, получаетъ всѣ фишки коробки и дѣлаетъ новый вкладъ.

3) *Шутъ*: у кого на рукахъ бубновый валетъ, тотъ беретъ фишки изъ этой коробки и кладетъ на мѣсто ихъ одну фишку.

4) *Король*: у кого червонный король на рукахъ, тотъ беретъ фишки изъ четвертой коробки и дѣлаетъ новый вкладъ.

5) *Королева*:—если у игрока есть червонная дама на рукахъ, то онъ беретъ фишки изъ 5-й коробки и вкладываетъ одну фишку.

Окончивъ это, первый игрокъ ходитъ съ какой онъ хочетъ карты, и всѣ игроки должны сбрасывать по картѣ, стараясь взять взятку.

Старшая беретъ, если нѣтъ масти, то берутъ козыремъ, а у кого на рукахъ червон-

попадется выигрышная карта, то взять выигранныя фишки, не замѣняя ихъ другими, а въ выкладываніи картъ остановится, хотя бы и были еще на рукахъ подходящія карты другихъ мастей.

Слѣдующій по очереди игрокъ продолжаетъ накладывать кучу съ той карты, на которой сосѣдъ остановился, стараясь, въ свою очередь сбыть съ рукъ выгодныя трефы, и если у него на рукахъ *Марьяжъ*, т. е. король и дама, онъ имѣетъ право, не останавливаясь на первой, класть и втораго, но тогда надо перестать накладывать очередныя карты и уступить это право сосѣду.

Кто промахнулся и не положилъ слѣдующей карты, не имѣетъ права исправлять свою ошибку; если же карта была дублетъ выигрышной карты, то провинившійся кладетъ на эту карту столько, сколько уже лежитъ ная дама, то и козыря бьетъ и короля своего перекрываетъ, поэтому, зная въ чьихъ рукахъ она находится, стараются отыграть короля помимо нея.

Если по окончаніи тура оказалось, что никто не взялъ болѣе одной взятки, то коробки никому не достаются; если же игроки взяли по двѣ, а иной и три взятки, то изъ коробокъ сдатчикъ уплачиваетъ имъ за взятки по условію, проигравшіе же вносятъ по штрафной фишкѣ и кромѣ того установленный вкладъ, отъ котораго не изъяты и выигравшіе игроки.

Кромѣ червоннаго *Марьяжа*, можно дѣлать *Марьяжъ* и въ другихъ мастяхъ, и они создаются двояко: игрокъ можетъ имѣть на рукахъ обѣ карты и тогда, объявивъ объ этомъ онъ получаетъ по фишкѣ отъ каждаго игрока, если же *Марьяжъ* образовался впродолженіи игры, то игроку имѣ-

на ней. Подсказывать и предупреждать игрока не позволяется постороннимъ и въ такомъ случаѣ предупрежденный игрокъ платитъ штрафъ.

Соблюдать очередь должно строго, потому что иначе выйдетъ путаница.

Игра кончается, когда одинъ игрокъ спустилъ всѣ свои карты.

Тогда остальные игроки кладутъ свои карты на столъ, и сосѣдъ съ сосѣдомъ начинаютъ обмѣниваться картами, отбрасывая въ сторону равныя по числу; за остающіяся у послѣдняго игрока онъ платитъ столько фишекъ, сколько сочтено очковъ въ оставшихся на рукахъ его картахъ, и этотъ штрафъ прибавляется поровну въ оба блюдца для слѣдующей игры.

Если на выигрышныхъ картахъ не сошли всѣ фишки, что случается нерѣдко, то онѣ остаются для слѣдующему короля, всѣ товарищи платятъ по фишкѣ, за исключеніемъ того, у котораго была марьяжная дама на рукахъ.

Марьяжъ не перекрывается никакой картой, и даже козыри и червонная дама не могутъ его разстроить.

Игрокъ, получившій при сдачѣ короля и даму червей вмѣстѣ, долженъ тотчасъ объ этомъ объявить товарищамъ и каждый обязанъ ему заплатить по двѣ фишки. Кромѣ того онъ выигрываетъ *Марьяжную* коробку, и за каждаго изъ двухъ еще особо.

Если король и дама въ разныхъ рукахъ, то при соединеніи ихъ на столѣ, игрокъ владѣвшій *дамой*, получаетъ отъ каждаго товарища по одной фишкѣ, за исключеніемъ того чей былъ король.

За валета бубноваго получаютъ отъ игроковъ по фишкѣ, но только въ такомъ случаѣ, если онъ не былъ

дующей игры и добавляютя обыкновеннымъ еще вкладомъ.

перекрыть королемъ или дамой червей. Тогда еще его же хозяинъ платитъ фишку тому кто имѣлъ даму.

Когда на взятку кладутъ какого нибудь короля, игрокъ, имѣющій на рукахъ даму той же масти, долженъ немедленно, перебивая даже очередь, класть, а если онъ допуститъ перерѣзать *Марьяжъ* посторонней картой, его присудятъ уплатить по фишкѣ каждому игроку.

Промахъ въ масти, т. е. *ложный ренонсъ*, оплачивается фишкою каждому игроку.

Засдача наказывается точно тѣмъ же, а равно и колода невѣрно составленная, но если игра ею исполненная доведена до конца, то она не теряетъ правъ своихъ, но сдатчикъ платитъ штрафъ всѣмъ игрокамъ за свою оплошность.

XI.

ШЕСТЬДЕСЯТЪ ШЕСТЬ.

Эта совершенно новая игра пришла къ намъ изъ Германіи. Сначала появилась она въ нашихъ остзейскихъ губерніяхъ, а оттуда разнеслась, мало по малу, по другимъ мѣстностямъ Россіи, вездѣ получая радушный пріемъ и вездѣ вступая въ права гражданства, что служитъ неоспоримымъ доказательствомъ ея занимательности. Въ Петербургѣ игра эта съ весьма недавняго времени очень процвѣтаетъ въ клубахъ.

Въ эту игру играютъ двояко: вдвоемъ или втроемъ; но, по нашему мнѣнію, вопреки другимъ играмъ, интересъ которыхъ увеличивается при большемъ числѣ игроковъ, здѣсь, на оборотъ: вдвоемъ она пріятнѣе чѣмъ втроемъ.

Основаніе въ этой игрѣ самое простое и нисколько не замысловатое, а именно: каждый игрокъ старается набирать такія взятки, которыхъ очки составятъ сумму *шестьдесятъ шесть*, и кто первый умѣлъ это сдѣлать, тотъ и выигралъ. Колода употребляется только въ 24 карты, т. е. каждая масть, начинаясь отъ туза, кончается девяткой.

Очки считаются такъ: тузъ 11 очковъ, король 4, дама 3, валетъ 2 и десятка 10. Девятки-же ни во что не считаются. Сдаютъ однажды по три карты, т. е. изъ колоды выдѣляютъ 12 картъ, а тринадцатую открываютъ въ видѣ козыря и кладутъ возлѣ колоды, положенной крапомъ вверхъ какъ дѣлается въ *Дуракахъ*.

Ходитъ первый партнеръ сдатчика и ходитъ, какъ по своимъ картамъ считаетъ это для себя удобнымъ.

По мѣрѣ уменьшенія картъ на рукахъ, игроки замѣняютъ ихъ новыми съ колоды, только первая карта каждый разъ принадлежитъ тому, кто получаетъ взятку.

Партнеръ воленъ крыть старшею картою той-же масти или козыремъ или, если найдетъ для себя выгоднымъ, то поддаетъ младшей картой той-же масти.

Старшими картами должно стараться перекрывать, чтобы набирать ими болѣе очковъ, но въ ходъ ихъ пускать очень опасно, такъ какъ онѣ могутъ попасть подъ большаго козыря и за разъ сдѣлать игроку значительную выгоду.

Напримѣръ партнеръ выходитъ съ валета пикъ, т. е. вы имѣете въ виду два очка и, такъ какъ у васъ девятка пикъ только на рукахъ, а есть козырная десятка, то вы кроете его и получаете взятку въ 12 очковъ.

Когда колода разошлась, и на рукахъ у партнеровъ остается по шести картъ, то взятки уже берутся обязательно, и если у васъ есть подходящая карта масти, то вы не вправѣ замѣнять ее. Напримѣръ, партнеръ выходитъ съ десятки червей, а у васъ на рукахъ король, что противнику доставитъ 14 очковъ и въ другомъ случаѣ, вы положили-бы девятку трефъ, чтобы уменьшить выгоду своего врага, но безъ колоды на столѣ вы не вправѣ этого сдѣлать, и волею неволею жертвуете королемъ, чѣмъ и обогащаете противника 14 очками за разъ.

Кто изъ игроковъ взялъ послѣднюю взятку, тотъ приписываетъ 10 очковъ къ своему счету.

Ежели игрокъ имѣетъ на рукахъ короля и даму одной масти и умѣлъ сходить съ нихъ, то выходя, объявляетъ 20 и пользуется правомъ приписать себѣ 20 очковъ, ежели-же король и дама козырные, то засчитывается за эти взятки 40 очковъ. Ежели одинъ изъ партнеровъ замѣчаетъ, что онъ мо-

жетъ со своими картами взять такія взятки, очки которыхъ дополнятъ ему недостающіе до полнаго счета, т. е. 66 очковъ, то онъ объявляетъ колоду закрытою или несуществующею, и тогда партнеръ обязанъ выкладывать на его карты тѣ, которыя приходятся къ нимъ подходящія и вообще играть такъ, какъ-бы колода вся съиграна.

Такъ какъ туры кончаются очень скоро, то для большей полноты игры, придумали, чтобы партія состояла изъ нѣсколькихъ туровъ, и для этого каждый игрокъ ставитъ себѣ семерку или семь очковъ и кто возьметъ *66*, тотъ смарываетъ одно очко. Кто первый уничтожитъ всѣ семь очковъ, тотъ выигралъ полную партію, а также и тотъ кушъ денегъ, который по условію приходится за выигранную партію. Можно отмѣчать очки на обыкновенной семеркѣ, закрывая другою картой столько очковъ, сколько выиграно туровъ. Но этотъ способъ слишкомъ патріархаленъ и доступенъ недоразумѣніямъ, а потому гораздо лучше мѣломъ начертить семь черточекъ и при выигранной игрѣ стирать или перекрещивать одну изъ черточекъ.

Ежели у противника счетъ состоитъ изъ 33 или болѣе очковъ, то партнеръ его, выигравшій туръ, т. е. набравшій взятками всѣ 66 очковъ, имѣетъ право стереть съ настольной семерки только *одно очко*, ежели-же у противника не набралось и 33 очковъ, то выигравшій списываетъ у себя за разъ 2 очка, ежели-же противникъ не взялъ ни одной взятки, то партнеръ его списываетъ 3 очка. Ежели игрокъ, объявивъ колоду закрытою, не набираетъ однако 66 очковъ, то противникъ, взявшій хотя одну взятку, списываетъ у себя 2 очка, т. е. двѣ черточки, а ежели до закрытія колоды ему не посчастливилось взять ни одной взятки, то онъ списываетъ 3 очка.

Когда эта игра имѣетъ трехъ игроковъ, то правила

остаются тѣ же самыя какъ вдвоемъ, только: 1) Вмѣсто семи очковъ для списыванья назначается 3 очка или черточки, 2) Сдается вся колода за разъ и приходится по 8 картъ каждому игроку, 3) Козырь объявляется первымъ игрокомъ при первой сдачѣ и падаетъ на первую карту и 4) Вся игра идетъ обязательно, такъ какъ колоды не существуетъ.

XII.

БАККАРА.

Мы не помѣстили бы этой скучной игры въ нашемъ собраніи, признавая ее въ карточномъ отношеніи, лишенной всякаго интереса; ежелибы до насъ не дошли слухи, что она, равно какъ и *Безикъ*, втерлись въ наши общественные клубы и даже съумѣли завоевать себѣ вниманіе охотниковъ до *игръ случая*, поэтому мы и не считаемъ себя вправѣ изгонять эти игры изъ собранія всѣхъ, нынѣ употребляемыхъ, карточныхъ игръ.

Баккара—уроженецъ Юга Франціи, поэтому онъ, какъ провансалецъ скоръ въ своихъ рѣшеніяхъ, приговоры его не заставляютъ себя долго ждать, онъ не томитъ пустою надеждою, а радуетъ и казнитъ мгновенно.

Эта игра свойственна пылкимъ натурамъ, и какъ быстро можно въ нее проиграться, такъ скоро можно ею и обогатиться.

Во Франціи она долго составляла непремѣнную принадлежность салона въ высшихъ сферахъ общества, но у насъ пока она гнѣздится въ нѣкоторыхъ клубахъ, а къ собственно избранному кругу какъ-то мало прививается.

Въ *Баккара* есть *банкометъ* и *понтеры*, какъ въ *Банкѣ* и въ другихъ играхъ слѣпаго случая.

Первый (т. е. банкометъ) беретъ въ руки двѣ полныхъ колоды картъ и предлагаетъ кому нибудь изъ понтеровъ перетасовать ихъ, потомъ тасуетъ ихъ самъ еще разъ и даетъ снять по произволу, хотя бы кому нибудь изъ тѣхъ, кто окружаетъ столъ. Но прежде чѣмъ дать снять колоду, *банкометъ* долженъ предупредить играющихъ, ежели имѣетъ намѣреніе, какъ это ему одному допускается, перекинуть нѣсколько картъ подъ исподъ колоды. У французовъ это исключительное право банкомета называется bruler les cartes.

Понтеры садятся по обѣ стороны *Банкомета*, т. е. съ лѣвой и съ правой сторонъ.

Каждый *понтеръ* кладетъ возлѣ себя ту сумму денегъ, которую онъ пускаетъ въ ходъ. *Банкометъ* удваиваетъ каждую ставку.

Когда всѣ эти предварительныя приготовленія окончены, *банкометъ* начинаетъ сдавать карты, по одной, сначала на право, потомъ на-лѣво и, наконецъ, самому себѣ. Это повторяется дважды, такъ что каждый игрокъ и въ томъ числѣ банкометъ получаютъ по двѣ карты, которыя имѣютъ значеніе только количествомъ своихъ очковъ.

Въ этой игрѣ числа 9, 19 и 29 самыя значительныя и лучшія, затѣмъ слѣдуетъ 8, 18 и 28, 7, 17, 27 и т. д. Поэтому всѣ количества очковъ, имѣющія въ окончаніи цифру 9, пользуются преимуществомъ передъ другими числами.

Фигуры всѣ въ этой игрѣ считаются за 10 очковъ.

Игрокъ, получивъ обѣ карты, считаетъ ихъ очки и ежели у него на рукахъ 9 или 19, 8 или 18, онъ тотчасъ кладетъ свои карты на столъ.

Ежели *банкометъ* имѣетъ 9 или 19, а у понтеровъ нѣтъ этого количества очковъ, онъ выигрываетъ всѣ деньги, пущенныя въ ходъ.

Ежели бы одинъ изъ понтеровъ и могъ объявить тоже количество очковъ, то они уже теряютъ свою силу передъ преимущественнымъ правомъ банкомета.

Ежели же банкометъ имѣетъ 8 или 18 очковъ, а одинъ изъ понтеровъ объявляетъ 9 или 19, другой же считаетъ по своимъ картамъ только 7 очковъ,—въ такомъ случаѣ банкометъ платитъ первому понтеру и выигрываетъ у втораго.

Число 10, 20 и 30 называются *Баккара* и имѣютъ свои преимущества.

Ежели никто изъ игроковъ и въ томъ числѣ самъ банкометъ не имѣютъ на рукахъ ни 9, ни 8, то банкометъ, обращаясь къ правой сторонѣ, спрашиваетъ не желаетъ ли понтеръ взять на счастье третью карту. Съ тѣмъ же вопросомъ онъ обращается потомъ и въ лѣвую сторону. Потомъ онъ можетъ въ свою очередь *передернуть* карту (tirer une carte) или объявить, что онъ остается при своихъ картахъ.

Вслѣдъ за этимъ, всѣ игроки складываютъ свои карты, и тотъ у кого количество очковъ приближается къ 9, 19 или 29, выигрываетъ у того, кто имѣетъ менѣе очковъ.

Напримѣръ, банкометъ имѣетъ 6, одинъ изъ понтеровъ показываетъ 5, а другой 7,—банкометъ выигрываетъ у перваго и проигрываетъ второму.

Ежели же и тотъ и другой понтеры имѣютъ 8 и 7,—банкометъ, имѣющій только 6, проигрываетъ обоимъ, но ежели бы они объявили только 5, то банкометъ выигрываетъ всѣ деньги, пущенныя въ ходъ съ обѣихъ сторонъ.

Ежели же и у банкомета и у понтеровъ по 6 очковъ, то выигрышъ дѣлится на три равныя части.

Имѣя на рукахъ только 4 очка или менѣе, понтеръ долженъ взять у банкомета третью карту, въ другихъ-же случаяхъ онъ не имѣетъ этого права, съ рѣдкими, впрочемъ, исключеніями.

Банкометъ же, напротивъ, воленъ и брать и не брать третьей карты, смотря по картамъ и заявленіямъ понтеровъ.

XIII.

БЕЗИКЪ.

Эта игра чисто французская, которая въ противоположность другихъ игръ, начинающихъ обыкновенно свое поприще въ избранномъ кругу и кончающихъ его въ низшихъ слояхъ общества, появилась во Франціи впервые въ публичныхъ собраніяхъ, въ кафе и кабачкахъ средней руки, но занимательность и игривость *Безика*, открыли ему безъ труда двери парижскихъ салоновъ, гдѣ уже лѣтъ тридцать игра эта въ большомъ ходу. У насъ она еще новинка, но по всей вѣроятности упрочитъ въ нашихъ клубахъ свое владычество и, рука объ руку съ *Баккара*, вступитъ твердой ногою въ очарованный дворецъ слѣпой фортуны.

Механизмъ этой игры чрезвычайно простъ, но за то онъ преисполненъ такихъ завлекательныхъ случайностей, что, по всей вѣроятности, она въ скоромъ времени овладѣетъ вполнѣ всѣми симпатіями настоящихъ хорошихъ игроковъ.

Для *Безика* употребляются за разъ двѣ колоды, каждая въ 32 карты. Играютъ предпочтительно вдвоемъ, и партія должна состоять изъ 1000 пуаней или очковъ.

Порядокъ и значеніе картъ слѣдующее: тузъ считается за 11, десятка за 10, король за 4, дама за 3, валетъ за 2 очка. Остальныя карты сохраняютъ свою обыкновенную стоимость; но въ счетѣ онѣ не имѣютъ никакого значенія, за исключеніемъ козырной семерки, которая считается за 10 очковъ.

Въ группахъ, т. е. въ соединеніи нѣсколькихъ картъ, онѣ имѣютъ слѣдующую цѣнность: четыре туза въ одной рукѣ считаются за 100 пуаней; четыре короля за 80, четыре дамы за 60 пуаней; четыре валета за 40; всякій *Маръяжъ*, т. е. король и дама одной масти считается за 40 ежели масть козырная и только 20, ежели масть простая. *Двойной козырный Маръяжъ* доставляетъ игроку 80 пуаней, а *Простой двойной Маръяжъ* считается только за 40 пуаней. Пиковая дама въ соединеніи съ бубновымъ валетомъ называется *Безикъ* и приноситъ игроку 40 пуаней, а двойной *Безикъ* считается разомъ за 500 пуаней, Это самая выгодная, но очень рѣдкая случайность. *Козырная мажорная квинта*, т. е. тузъ, король, дама, валетъ и десятка считаются за 250 пуаней. Двѣ козырныхъ семерки въ одной рукѣ, приносятъ игроку 20 пуань.

Младшая карта рѣшаетъ, кому изъ двухъ игроковъ первому сдавать, и тотъ, смѣшавъ обѣ колоды какъ можно тщательнѣе, даетъ противнику снять, а потомъ сдаетъ по восьми картъ каждому, раздавая ихъ по-парно. Семнадцатая карта вскрывается, чтобы обозначить козыря. Остальныя карты кладутся въ кучкѣ крапомъ вверхъ около сдатчика. Ежели открывшійся козырь, — *семерка* сдатчикъ отмѣчаетъ у себя впередъ 10 пуаней. Ежели же козырная карта не семерка, то тотъ изъ игроковъ, кто имѣетъ ее на рукахъ, отмѣчаетъ у себя 10, а открывшійся козырь подмѣниваетъ этой семеркой.

Послѣ каждой взятки игрокъ долженъ считать сдѣланные очки и замѣнить сброшенную карту другою картою изъ колоды, такъ, что у него постоянно на рукахъ восемь картъ. Ходъ постоянно принадлежитъ тому, кто беретъ взятки.

Ежели на рукахъ двѣ одинакія карты, то взятку береть только впередъ брошенная.

Пересматривать взятки ни у себя, ни у противника не позволяется, равно какъ не допускается считать остающіяся въ колодѣ карты.

Пока въ колодѣ есть карты, игрокъ можетъ дѣлать добровольный ренонсъ или крыть козыремъ, хотя бы на рукахъ была требуемая масть, но какъ только колода сошла со стола игрокъ обязанъ перекрывать и даже бить козыремъ, если представляется къ тому малѣйшая возможность. Ежели же нѣтъ на рухахъ ни козыря, ни требуемой масти, игрокъ можетъ сбросить всякую другую карту.

Ежели можно доказать, что игрокъ дѣйствовалъ въ этомъ случаѣ неправильно, принося въ жертву своимъ интересамъ, правила игры, то онъ не имѣетъ права приписывать себѣ очки взятки, противозаконно ему доставшейся, но прежнія взятки сохраняютъ свою силу.

Группы и *Марьяжи* могутъ быть указаны игрокомъ, только пока колода не изсякла, но какъ только послѣдняя ея карта сошла со стола, всякія случайности прекращаются.

Игрокъ, взявшій послѣднее *леве*, приписываетъ за него 10 очковъ.

Въ концѣ всякой партіи игроки приписываютъ къ своему счету очки, доставленные имъ фигурами, и тотъ, кому удалось набрать 1000 пуаней, выигрываетъ у противника

партію; но, должно замѣтить, что хотя онъ и убѣдился бы въ своей удачѣ втеченіи игры, ему не дозволяется объ этомъ объявлять, пока колода еще на столѣ, а если онъ обсчитался и показалъ ложно, то теряетъ право на этотъ выигрышъ.

Случается, что оба игрока, имѣютъ по 1000 пуаней, и тогда выигрышъ остается за тѣмъ кто взялъ послѣднее *леве*.

Неправильная сдача требуетъ пересдачи.

Ежели игрокъ, случайно, взялъ изъ колоды лишнюю карту, онъ списываетъ со своего счета 60 очковъ, а ежели онъ до конца партіи играетъ съ девятью картами, то проигрываетъ 120 очковъ.

Необходимыя правила.

1) Въ особенности должны стараться составлять *Группы* и *Марьяжи*, чтобы скорѣе достигнуть суммы въ 1000 пуаней.

2) Старайтесь ходить съ младшихъ картъ, а крыть тѣми, которыя составляютъ *Группу* или *Секансъ*.

3) Ежели у васъ длинная масть или много одинакихъ картъ, ходите съ нихъ смѣло, такъ какъ это заставитъ противника вашего сбрасывать значительныя карты или бить козырями.

4) Берегите королей или дамъ, такъ какъ эти, фигуры впослѣдствіи, могутъ образовать *Марьяжи*, тузы также очень важныя карты, дама пикъ и валетъ бубенъ не менѣе полезны.

5) Ежели вы замѣчаете, по расчету вышедшихъ картъ, что въ послѣднихъ картахъ, еще остающихся въ колодѣ, должны содержаться выгодныя для противника соедине-

нія и что онъ близокъ къ выигрышу, старайтесь не допускать его до колоды и, не жалѣя старшихъ козырей, набирайте взятки, добиваясь взять себѣ послѣднюю.

6) Имѣя на рукахъ 4 туза, отыгрывайте ихъ немедленно, чтобы не терять взятокъ, но козырнаго берегите, по возможности, для могущей случиться *мажорной квинты*.

7) Валетовъ сносите безъ опасенія, за исключеніемъ одного бубноваго, который можетъ послужить для образованія *Безика* и *козырнаго*, необходимаго для квинты.

8) Пиковыхъ дамъ берегите по возможности, такъ какъ онѣ образуютъ и *Маріяжи*, и *Безики*.

Безикъ втроемъ.

Для этого видоизмѣненія *Безика*, употребляется *три* колоды, и партія считается въ 1500 пуаней.

Снимаетъ карты тотъ игрокъ, который сидитъ по лѣвую руку сдатчика. Сдаютъ также по восьми картъ. Двадцать пятая карта означаетъ козыря.

Первымъ игрокомъ считается сидящій по правую сторону сдатчика, и онъ начинаетъ игру, а послѣ него ходитъ тотъ кто взялъ взятку.

Правила игры совершенно тѣ-же какъ и вдвоемъ, *Безикъ* состоитъ точно также изъ дамы пикъ и валета бубенъ, если же случайность эта тройная, т. е. на рукахъ счастливаго игрока имѣется три дамы пикъ и три валета бубенъ, то этотъ рѣдкій подарокъ фортуны доставляетъ разомъ своему любимцу 1500 пуаней, т. е. выигрышъ.

Безикъ вчетверомъ.

Этотъ способъ игры въ *Безикъ* выполняется какъ

Вистъ съ партнеромъ и двумя противниками. Колоды употребляются также три за разъ.

Иногда партнеры выбираются по предварительному уговору, а иногда игроки садятся по картамъ какъ въ *Вистѣ*.

Послѣ каждой взятки игрокъ имѣетъ право объявлять случайности своей игры, т. е. *Группы*, *Марьяжи*, *Безики* и прочія выгодныя соединенія картъ.

Счетъ очкамъ ведутъ партнеры сообща. Одинъ изъ нихъ собираетъ взятки, а послѣдняя взятка, приносящая 10 очковъ, дѣлится пополамъ между партнерами. Впрочемъ правила одни и тѣ-же, какъ въ первомъ *Безикѣ*.

Безкозырный Безикъ.

Самое названіе этого видоизмѣненія *Безика* показываетъ, что въ немъ вовсе нѣтъ козырей, но первый марьяжъ, который игрокъ объявляетъ, даетъ первенство своей масти передъ другими мастями.

Эта игра выполняется безразлично двумя, тремя или четырья игроками. Понятно, что козырная мажорная квинта можетъ быть объявлена не прежде, какъ опредѣлили первенствующую масть.

Козырныя семерки въ этой игрѣ не имѣютъ никакого значенія, такъ какъ настоящихъ козырей нѣтъ.

Безики, *четыре туза*, *группы королей*, *дамъ* и *валетовъ*, могутъ быть объявлены прежде, чѣмъ опредѣлится первенствующая масть.

Объявленіе первенствующей масти доставляетъ игроку 40 очковъ, ежели-же *Марьяжъ* этотъ двойной, то приписывается 50 пуаней.

Другіе, уже простые *Марьяжи*, имѣютъ ту-же цѣнность, какъ указано въ первоначальномъ *Безикѣ*.

Въ *безкозырномъ Безикѣ* должно еще внимательнѣе, чѣмъ въ предъидущихъ, слѣдить за выходящими картами, чтобы знать навѣрно счетъ и значеніе картъ той масти, которая дѣлается впослѣдствіи первенствующей.

Мы совѣтуемъ придерживать, какъ можно долѣе, мажорныя карты въ тѣхъ видахъ, что при объявленіи первенствующей масти, такія карты дѣлаются для игрока очень важными.

Затѣмъ, въ этой игрѣ выполняются всѣ тѣ-же правила, которыя были уже описаны нами выше.

XIV.

ВИНТЪ.

Эта чистѣйше великобританская игра, смѣсь *Виста* и *Преферанса*, замѣнила у насъ ихъ обоихъ очень еще недавно; не болѣе четырехъ лѣтъ какъ она водворилась за зеленымъ столомъ въ Россіи и, по своей чрезвычайной занимательности, овладѣла всецѣло симпатіями истинно хорошихъ игроковъ, любящихъ играть въ карты не для картобросанія, не для одного пустаго процесса разыгрыванія, а для доставленія пищи своему уму и развитія сообразительности и находчивости. Положительно можно сказать, что тотъ, кто умѣетъ совершенно раціонально вести игру въ *Бостонъ*, въ *Вистъ*, въ *Семь-три (Семерикъ)* и въ *Шестьдесятъ шесть* далеко и очень далеко не дуракъ, и такому господину или такой госпожѣ не только карты, но, по поговоркѣ, и книги въ руки. *Сибирскій Винтъ* основанъ на математическихъ разсчетахъ; подобно

Преферансу вся игра состоитъ изъ переговоровъ, но гораздо болѣе продолжительныхъ, а разыгрывается почти какъ *Вистъ*.

Какъ всякая такого рода игра, *Винтъ* еще не вполнѣ выработался и правила его не на столько тверды, чтобы отклонить кое-какія недоразумѣнія, почему рѣдко партія проходитъ безъ споровъ и доказательствъ, которыя, вѣроятно, и будутъ имѣть послѣдствіемъ, цѣлую серію дополнительныхъ и пояснительныхъ параграфовъ, служащихъ къ усовершенствованію этой необыкновенно умной коммерческой игры.

Мы-же принуждены руководствоваться тѣми данными, какія существуютъ въ настоящую минуту и какъ ни мало удовлетворительны эти первоначальныя правила, мы предлагаемъ ихъ нашимъ читателямъ, надѣясь, что при полномъ знаніи механизма *Виста* и *Преферанса*, они безъ большаго труда пополнятъ собственною опытностію недостатки, вовсе не отъ играющихъ зависящіе. И такъ:

1) *Винтъ* играется вчетверомъ, и карты, выдернутыя на удачу изъ колоды, указываютъмѣста, какъ въ *Вистѣ*.

2) Тузъ считается младшею картою, а изъ мастей—пиковая масть—послѣдняя.

3) Игрокъ, вынувшій изъ колоды двѣ карты за разъ, долженъ снова ихъ вложить и сызнова вынуть одну только карту.

4) Тасовать карты надо открыто, а не подъ столомъ, какъ дѣлаютъ нѣкоторые неопытные игроки. Снимать даютъ съ правой стороны, наблюдая, чтобы съемка была какъ можно аккуратнѣе сдѣлана, и чтобъ въ нижней части не оставалось менѣе пяти картъ. Подсматри-

вать нижнюю карту послѣ съемки строго воспрещается. Сдаетъ-же тотъ игрокъ, который имѣлъ младшую карту.

5) Ежели сдатчикъ въ забывчивости перетасуетъ колоду послѣ съемки, онъ теряетъ на этотъ разъ право сдачи и передаетъ колоду лѣвому сосѣду.

6) Засдавшійся сдатчикъ имѣетъ право пересдать, только въ томъ случаѣ, ежели никто не смотрѣлъ карты: иначе карты мѣшаютъ и сдачу производитъ слѣдующій игрокъ.

7) Ежели случайно карты сданы не въ очередь, то игра считается законною въ томъ случаѣ, когда ошибки никто не замѣтилъ до полнаго окончанія сдачи, иначе карты мѣшаются и колода передается какъ требуетъ того очередь.

8) Открыто упавшая на столъ карта, обязываетъ къ пересдачѣ.

9) Въ переговорахъ, производящихся подобно, какъ въ *Преферансѣ*, по старшинству мастей и по порядку игръ, должно очень строго соблюдать очередь, чтобы излишней торопливостью не надѣлать путаницы. Къ тому-же объявлять свои намѣренія необходимо послѣ внимательнаго разбора своей игры, такъ какъ поправлять, ошибочно сдѣланное, объявленіе не допускается.

10) Для указанія своихъ намѣреній, должно держаться единственно тѣхъ техническихъ выраженій, которыя освящены обычаемъ и не прибѣгать къ прибауткамъ или шуточнымъ словамъ, вовсе неумѣстнымъ въ такой строго-методичной игрѣ, каковъ *Винтъ*. Вообще посторонніе разговоры или соучастіе неиграющихъ лицъ, здѣсь строго воспрещается.

10) Первый объявляетъ игру сдатчикъ, и онъ для этого долженъ на рукахъ имѣть вѣрныхъ пять взятокъ.

Это правило незыблемое, Si non e qua non, безъ всякаго исключенія. При меньшемъ числѣ сдатчикъ онъ долженъ пасовать. За нимъ переговариваетъ его сосѣдъ съ лѣвой стороны, далѣе очередь переходитъ къ третьему игроку и наконецъ доходитъ до четвертаго, чѣмъ кончается первый туръ переговоровъ.

12) Когда очередь доходитъ до визави игрока, объявившаго игру въ какой нибудь масти, этотъ визави, сообразивъ, можетъ ли онъ сдѣлать нѣсколько взятокъ [1]) въ той же масти, объявляетъ число ихъ, чтобъ обезпечить партнера, ежели же карты его таковы, что онъ не въ состояніи ему помочь, онъ говоритъ: *пасъ*, а иногда, въ свою очередь объявляетъ игру въ другой масти. Услышавъ отъ партнера объявленіе о поддержкѣ и зная, что онъ не можетъ имѣть менѣе трехъ взятокъ, играющій соображаетъ по своимъ картамъ, сколько онъ можетъ надѣяться взять *леве* и смѣло объявляетъ то количество, которое уже, въ такомъ случаѣ, дѣлается обязательно для него и для партнера.

13) Ежели игрокъ прямо, не зная еще рѣшенія партнера, объявляетъ *безъ козырей*, то значитъ, что у него три туза на рукахъ и тогда визави поэтому дѣлаетъ свои заключенія. Ежели же играющій объявляетъ игру въ какой нибудь масти, а партнеръ пасовалъ или выступилъ съ другою мастью, играющій и съ двумя только тузами можетъ объявить *безъ козырей*.

14) Такимъ образомъ, переговоры, подобно, какъ повороты винта, напримѣръ хоть бы въ слесарной или иной какой механической работѣ, продолжаются до тѣхъ поръ

---

[1]) Для этого у него должно быть на рукахъ положительныхъ не менѣе трехъ взятокъ.

пока устанавливается игра одного изъ играющихъ, никѣмъ уже болѣе не перебиваемая, т. е. значитъ, что *Винтъ* вошелъ въ послѣднюю колею и болѣе поворачиваться не можетъ.

15) Мы сказали уже, что въ переговорахъ должна быть строго соблюдаема очередь, и ежели случайно игрокъ заговоритъ не въ свою очередь, или въ разсѣянности объявитъ игру въ масти, ниже уже разъ объявленной, тотъ, вмѣстѣ съ партнеромъ теряетъ всякое право на дальнѣйшіе переговоры, и игра ихъ обоихъ пропадаетъ.

Впрочемъ иногда снисходительность противниковъ можетъ извинить эту оплошность и допустить провинившихся до новыхъ переговоровъ. Ежели же очень строгіе противники — скептику не изъявятъ своего согласія, то сами получаютъ право назначить игру, только не иначе, какъ ту, которая была объявлена ошибочно. Иначе игра не считается дѣйствительною и вовсе не считается.

16) Когда игра уступлена одному игроку всѣми его товарищами, онъ ставитъ крестъ и къ *робберу* приписываетъ 300 очковъ.

17) Въ этой игрѣ *ренонсъ* строго преслѣдуется, но его также позволяется исправить, пока взятка не закрыта.

18) Штрафъ за *ренонсъ* опредѣляется отнятіемъ у противниковъ 3-хъ взятокъ, съ слѣдующими условіями: ежели эти три взятки составляютъ недочетъ въ назначенной игрѣ, то партнеры, сдѣлавшіе *ренонсъ*, подвергаются штрафу по разсчету игры, за каждую недостающую взятку. *Ренонсъ* же, сдѣланный стороною, у которой на лицо всего 3 взятки, кромѣ отнятія этихъ взятокъ, подвергается штрафу какъ за *шлемъ*.

19) Ежели *ренонсъ* сдѣланъ товарищемъ играющаго, то послѣдній, пока взятка не закрыта, имѣетъ право

спросить товарища, не ошибкой ли онъ сбросилъ другую масть, но если и на это заявленіе партнеръ не обратитъ вниманія, а впослѣдствіи докажется, что *ренонсъ* былъ произвольный, то виноватый одинъ платитъ штрафъ, въ противномъ же случаѣ штрафъ платится обоими.

20) Ежели ренонсъ возбудитъ споръ и кто нибудь изъ игроковъ смѣшаетъ карты, это не помѣшаетъ *ренонсу* быть признаннымъ.

21) Когда объявляется игра *безкозырная*, то записывается въ *онеры*, не 880, какъ слѣдовало бы по правиламъ записать, а ровно 1000 пуаней; только должно замѣтить, что эта прибавка дѣлается единственно, ежели на рукахъ случается четыре туза; не имѣя же этого количества тузовъ, должно ограничиться суммою 880, какъ слѣдуетъ по разсчету.

22) Относительно разсчета *шлемовъ*, а именно: за объявленіе *малаго шлема* къ партіи приписываютъ 2500 очковъ, а за объявленіе большаго 5000 пуаней, ежели группа противниковъ, назначившая, напр. *малый шлемъ*, взяла опредѣленное число взятокъ, то, кромѣ законныхъ 2500 пуаней, она приписываетъ 500, ежели же игра была на *большой шлемъ* то, къ 5000 пуаней приписывается 1000 пуаней. На оборотъ, ежели игроки, объявившіе тотъ или другой *шлемъ*, не взяли законнаго количества взятокъ, то противники ихъ, кромѣ штрафа, опредѣленнаго на такую провинность, приписываютъ къ своимъ *онерамъ* за малый шлемъ 2500, а за *большой* 5000 пуаней.

23) Къ каждой партіи приписывается 500 пуаней, къ *рабберу* же—1000 пуаней.

24) Тузы имѣютъ различную цѣнность, которая увеличивается сообразно съ значеніемъ мастей, а именно:

тузъ пикъ считается за 40 пуаней, тузъ трефъ за 80, бубновый за 120, а червонный за 160.

Онеры также имѣютъ различную цѣнность, смотря по мастямъ, къ которымъ принадлежатъ, а именно: въ пикахъ—40 пуаней, въ трефахъ—60, въ бубнахъ—80, а въ червякъ—100. Въ *безкозырной* же считаютъ 120 пуаней.

25) Для устраненія всякаго, могущаго встрѣтиться недоразумѣнія, не худо твердо запомнить игрокамъ, росписаніе цѣнности различныхъ игръ съ числомъ опредѣленныхъ взятокъ, а потому мы сочли полезнымъ приложить здѣсь таблицу, указывающую подробно сколько приходится списывать за сдѣланные *леве* и взятки въ разнообразныхъ случаяхъ игры въ *Винтъ*.

ТАБЛИЦА

ВЗЯТОКЪ ИГРЫ „ВИНТЪ“.

ТАБЛИЦА ВЗЯТОКЪ

ИГРЫ.	ВЗЯТКИ.	1.	2.	3.
Одно леве или 7 взятокъ	Пики	4	8	12
	Трефы	6	12	18
	Бубны	8	16	24
	Черви	10	20	30
	Безъ козырей	12	24	36
Два леве или 8 взятокъ	Пики	14	28	42
	Трефы	16	32	48
	Бубны	18	36	54
	Черви	20	40	60
	Безъ козырей	22	44	66
Три леве или 9 взятокъ	Пики	24	48	72
	Трефы	26	52	78
	Бубны	28	56	84
	Черви	30	60	90
	Безъ козырей.	32	64	96
Четыре леве или 10 взятокъ	Пики	34	68	102
	Трефы	36	72	108
	Бубны	38	76	114
	Черви	40	80	120
	Безъ козырей.	42	84	126

ИГРЫ „ВИНТЪ“.

4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
16	20	24	28	32	36	40	44	48	52
24	30	36	42	48	54	60	66	72	78
32	40	48	56	64	72	80	88	96	104
40	50	60	70	80	90	100	110	120	130
48	60	72	84	96	108	120	132	144	156
56	70	84	98	112	126	140	154	168	182
64	80	96	112	128	144	160	176	192	208
72	90	108	126	144	162	180	198	216	234
80	100	120	140	160	180	200	220	240	260
88	110	132	154	176	198	220	242	264	286
96	120	144	168	192	216	240	264	288	312
104	130	156	182	208	234	260	286	312	338
112	140	168	196	224	252	280	308	336	364
120	150	180	210	240	270	300	330	360	390
128	160	192	224	256	288	320	352	384	416
136	170	204	238	272	306	340	374	408	442
144	180	216	252	288	324	360	396	432	468
152	190	228	266	304	342	380	418	456	494
160	200	240	280	320	360	400	440	480	520
168	210	252	294	336	378	420	462	504	546

ТАБЛИЦА ВЗЯТОКЪ

ИГРЫ.	ВЗЯТКИ.	1.	2.	3.
Пять леве или 11 взятокъ.	Пики	44	88	132
	Трефы	46	92	138
	Бубны	48	96	144
	Черви	50	100	150
	Безъ козырей	52	104	156
Шесть леве или 12 взятокъ (малый шлемъ).	Пики	54	108	162
	Трефы	56	112	168
	Бубны	58	116	174
	Черви	60	120	180
	Безъ козырей	62	124	186
Семь леве или 13 взятокъ (большой шлемъ).	Пики	64	128	192
	Трефы	66	132	198
	Бубны	68	136	204
	Черви	70	140	210
	Безъ козырей	72	144	216

ИГРЫ „ВИНТЪ“.

4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
176	220	264	308	352	396	440	484	528	572
184	230	276	322	368	414	460	506	552	598
192	243	288	336	384	432	480	528	576	624
200	250	300	350	400	450	500	550	600	650
208	260	312	364	416	468	520	572	624	676
216	270	324	378	432	486	540	594	648	702
224	280	336	392	448	504	560	616	672	728
232	290	348	406	464	522	580	638	696	754
240	300	360	420	480	540	600	660	720	780
248	310	372	434	496	558	620	682	744	806
256	320	384	448	512	576	640	704	768	832
264	330	396	462	528	594	660	726	792	858
272	340	408	476	544	612	680	748	816	884
280	350	420	490	560	630	700	770	840	910
288	360	432	504	576	648	720	792	864	936

ОТДѢЛЪ ВТОРОЙ.

СЕМЕЙНЫЯ или НАРОДНЫЯ ИГРЫ.

Подъ этимъ общимъ названіемъ мы собрали всѣ карточныя игры, употребляемыя въ домашнемъ быту, игры въ которыхъ безукоризненно могутъ участвовать взрослыя дѣти и такіе молодые люди, отъ которыхъ никогда не отказываются матери въ кругу своей семьи, гдѣ ихъ присутствіе даетъ обществу новую прелесть.

Игры эти имѣютъ свою несомненную пользу, пріучая молодую головку соображать и „раскидывать умомъ“, какъ говорятъ въ простонародьѣ или „работать мозгами“, какъ говорится учеными мужáми. Игрокомъ управляетъ не интересъ, изображаемый здѣсь большею частью лакомствами или невинными фишками, но самолюбіе; опасаясь потерять (новый игрокъ) въ мнѣніи взрослыхъ, принимающихъ изъ любезности участіе въ его игрѣ, онъ напрягаетъ всѣ свои умственныя способности, чтобы разыграть игру хорошо, и если не выиграть ее (иногда это невозможно), то по крайней мѣрѣ не заслужить упрека въ небрежности или несообразительности.

Многія матери боятся давать дѣтямъ карты въ руки изъ опасенія развить въ нихъ страсть къ этому опасному

развлеченію. Это ошибочно, потому что карты такая же игра какъ: лото, домино, гусекъ, бильярдъ, кости и др. Во всѣхъ этихъ играхъ человѣкомъ управляетъ интересъ, и страсть къ выигрышу можетъ одинаково овладѣть имъ въ каждой игрѣ. Чѣмъ же карты опаснѣе? Но дѣло въ томъ, что обязанность взрослыхъ слѣдить зорко, *какъ* играютъ дѣти и въ особенности, никогда не допускать недобросовѣстно относиться къ игрѣ. Это зло, въ видѣ невинной шутки, глубоко впивается въ привычки молодаго игрока и доводитъ его до вреднаго торга съ своей собственной совѣстью.

Въ карточной игрѣ, какъ въ зеркалѣ, отражается характеръ игрока, и тутъ-то родители обязаны давать ему правильное направленіе, а потому, принимая участіе въ семейныхъ играхъ, отецъ и мать незамѣтно руководятъ и сердцемъ и умомъ свой молодежи. Словомъ *семейныя* или карточныя игры являются какъ бы однимъ изъ *педагогическихъ пособій*.

Всѣ общепринятыя семейныя игры, какъ-то: *Фофоны Мельники, Дураки, Свои козыри* и др. считаются легкими, основанными на очередной скидкѣ картъ и на машинальномъ наборѣ взятокъ. Это мнѣніе совершенно ошибочно: каждая изъ этихъ игръ, имѣя свои спеціальныя правила, требуетъ особеннаго соображенія и памяти. Видали взрослыхъ людей, игравшихъ въ *Свои козыри* съ страстью игроковъ и выигрывавшихъ другъ у друга такія партіи, которыя казались обязательно проигранными. Наши *Русскіе дураки* также преисполнены ума, и съ плохой игрой, опытный и смѣтливый игрокъ, обыгрываетъ товарищей, которымъ, казалось, счастье явно улыбалось.

Вотъ эти-то тонкости каждой игры должно учиться подмѣчать и эта-то наука есть какъ бы умственная гимнастика весьма полезная для развитія молодаго ума, какъ

полезна всякая умственная работа, пробуждающая смѣтливость, память и разсчетливость.

Семейныя карточныя игры, — драгоцѣнное подспорье для хозяйки дома, которая иногда находится въ большомъ затрудненіи, чѣмъ занять разныхъ возрастовъ гостей своихъ. Для этого нѣтъ ничего удобнѣе какъ игра, начинающая наше собраніе, игра, которая занимаетъ и малыхъ и взрослыхъ, доступна понятіямъ всякаго и требуетъ только нѣкотораго вниманія.

1. Карточная Лотерея.

Не трудная, занимательная и общедоступная всѣмъ возрастамъ игра.

Число игроковъ не опредѣляется и даже чѣмъ болѣе ихъ, тѣмъ веселѣе.

Для игры употребляется двѣ полныя колоды картъ; изъ среды игроковъ выбираютъ *Банкира* и *Сдатчика*. Роли эти, разумѣется, принимаютъ на себя люди взрослые и опытные въ игрѣ.

Предварительно раздаютъ всѣмъ играющимъ извѣстное число фишекъ, и каждый игрокъ обязанъ внести въ общую кассу (коробку или блюдечко) условленное количество этихъ фишекъ. *Банкиръ* и *Сдатчикъ* имѣютъ въ рукахъ по полной колодѣ картъ, и первый вынимаетъ изъ своей игры 4 карты, которыя и кладетъ на столъ крапомъ вверхъ, одну возлѣ другой, а на нихъ укладываетъ собранныя съ игроковъ фишки, такъ, чтобы на всѣхъ картахъ было различное количество. Это *Выигрыши Лотереи*.

Тогда *Сдатчикъ* раздаетъ игрокамъ по три карты, они ихъ открываютъ, и *Банкиръ* открываетъ также выигрыш-

ныя карты одну за другою, и кто имѣетъ соотвѣтственную карту, тотъ выигрываетъ положенное на картѣ число фишекъ, и выигранную карту *Банкиръ* выбрасываетъ изъ своей колоды. Тоже самое дѣлаетъ и игрокъ, выигравшій фишки. Карты же, не взявшія ничего, остаются на рукахъ и за каждую дѣлается новый взносъ, который весь помѣщается *Банкиромъ* на карту, замѣнившую изъ его колоды ту, которая выиграла. Каждый игрокъ кладетъ возлѣ себя карты, оставшіяся у него на рукахъ, а *Сдатчикъ* раздаетъ снова по три карты. *Банкиръ* снова открываетъ выигрыши, и тѣ у кого на рукахъ нѣтъ счастливой карты, могутъ осмотрѣть карты лежащія на столѣ, но оплачиваютъ только тѣ карты, которыя на рукахъ. Такимъ образомъ, игра продолжается до окончанія сдачи и у каждаго игрока набирается кучка картъ, не выигравшихъ ничего. Тогда игрокъ, взявшій послѣдній выигрышъ, ходитъ съ какой нибудь карты къ своему сосѣду слѣва, тотъ кроетъ и ходитъ въ свою очередь своему сосѣду и, такимъ образомъ, разыгрываются всѣ карты между игроками, а у кого остались на рукахъ карты, которыми ужъ онъ не можетъ ни къ кому ходить, тотъ платитъ за нихъ извѣстный штрафъ. Чтобы карты разыгрывались скорѣе, можно ходить за разъ парными картами; и если сосѣду нечѣмъ крыть, онъ долженъ карту принять или *поддать* ее младшей картой, что очень невыгодно для того, кто ходилъ, потому что онъ обязанъ принять обѣ карты и тѣмъ увеличиваетъ количество своихъ, ходить же онъ не можетъ до новой очереди.

Иногда также карты разыгрываются иначе, и это зависитъ отъ предварительнаго уговора съ *Банкиромъ*. Вотъ этотъ второй способъ: игрокъ, взявшій послѣдній выигрышъ, ходитъ съ младшей карты своей самой сильной

масти, другіе игроки кладутъ ту же масть и, чья самая старшая карта, тотъ береть взятку и ходитъ съ какой хочетъ карты. Такимъ образомъ, всѣ карты разыгрываются, а у кого онѣ остались на рукахъ, тотъ платитъ въ общую кассу по достоинству мастей, которыя идутъ въ слѣдующемъ порядкѣ:

Черви — 4 фишки каждая карта.
Трефы — 3 фишки.
Бубны — 2 фишки.
Пики — 1 фишка.

Поэтому должно стараться сбывать старшія масти.

Эта игра, какъ видите, довольно занимательна и для взрослыхъ.

2. Лотерея-лото.

Вотъ этотъ способъ играть въ *Лотерею* чисто семейный и созданъ, какъ будто нарочно для дѣтей и для очень молодыхъ людей обоего пола.

Въ этой игрѣ нѣтъ ни *Банкира* ни *Сдатчика*, а только одинъ *Распорядитель*, который руководитъ всею игрою и отъ опытности котораго много зависитъ ея занимательность, по этому большею частью роль распорядителя принимаетъ на себя кто нибудь изъ взрослыхъ членовъ общества.

Начинается съ того, что изъ одной колоды вынимаютъ на удачу четыре или пять картъ и кладутъ ихъ рядомъ на столъ, крапомъ вверхъ. На эти карты укладываются фишки, собранныя съ игроковъ, какъ въ предъидущей игрѣ, и тогда вторую колоду раздаютъ игрокамъ всю поровну; каждый игрокъ выкладываетъ ихъ передъ собою на столѣ, стараясь располагать карты по мастямъ

и въ систематическомъ порядкѣ, чтобы легко было ихъ осматривать при вызовѣ картъ.

Если у распорядителя окажется нѣсколько лишнихъ картъ на рукахъ, то игроки могутъ ихъ купить, если же покупателя нѣтъ, то карты остаются въ пользу *Распорядителя* и нерѣдко онѣ-то и выигрываютъ.

Распорядитель не сдаетъ себѣ картъ, но когда колода разошлась по игрокамъ, онъ можетъ предложить играющимъ продать ему нѣсколько картъ, и тогда-то корысть вступаетъ въ забавную борьбу съ благоразуміемъ.

Когда этотъ маленькій торгъ конченъ и *Распорядитель* произнесъ: *баста!* т. е. съ этой минуты всѣ переговоры должны прекратиться. *Распорядитель* беретъ въ руки колоду, изъ которой были имъ вынуты карты для выигрышей и начинаетъ ясно и громко ихъ вызывать одну за другою, какъ вызываютъ нумера въ лото, только стараясь не прерываться, чтобы не давать времени игрокамъ помогать другъ другу. Интересъ игры и состоитъ въ томъ-то именно, чтобы играющіе дѣлали промахи. У кого лежитъ карта, соотвѣтствующая вызванной, тотъ ее закрываетъ. Переспрашивать не позволяется.

Когда у *Распорядителя* останется на рукахъ только три карты, онъ долженъ спросить: не желаетъ ли кто ихъ купить? и, большею частью игроки, у которыхъ закрылись почти всѣ карты, изъявляютъ желаніе испытать счастье и покупаютъ карты, которыя иногда оказываются пустыми, а иногда, напротивъ, выигрываютъ.

Если играющіе были внимательны къ вызову картъ, то, разумѣется, открытыми останутся только карты, соотвѣтствующія картамъ выигрышей, но большею частью всегда бываютъ промахи, и карты, которыя окажутся пустыми послѣ вскрытія выигрышей, оплачиваются въ пользу

слѣдующей *Лотереѣ*, а если общество не желаетъ болѣе играть, то сумму этихъ штрафныхъ фишекъ *Распорядитель* присоединяетъ по ровнымъ частямъ къ выигрышамъ.

Случается иногда, что, не дослышавъ, игрокъ закрываетъ вмѣсто одной карты другую, и эта другая и есть соотвѣтственная карта выигрышной. Въ такомъ случаѣ штрафъ удвоивается.

3. Дамка или Акулька.

Эта игра, очень любимая матросами, кажется, перешла къ намъ изъ Англіи. Она имѣетъ нѣкоторое сходство съ *Дураками*, но гораздо проще, и въ ней успѣхъ зависитъ положительно отъ случая.

Играть могутъ многіе, но употребляютъ колоду въ 36 картъ. Сдаютъ по шести картъ, вскрываютъ козыря. Ходятъ съ карть одной масти, напр. съ трехъ или четырехъ бубенъ и пр., не соблюдая паръ. Крютъ сколько возможно чаще; но козырями, разумѣется, не сорятъ безъ разсчета. Иногда даже выгоднѣе принять чѣмъ крыть, и въ особенности въ томъ случаѣ, если игрокъ замѣчаетъ, что масть, имъ принятая, можетъ сдѣлать вредъ партнеру. Бросаемыя съ рукъ карты замѣняются немедленно другими картами изъ колоды, но подмѣнивать козыря младшей картой не позволяется.

Главная же особенность этой игры, прозванной поэтому самому *Дамкой*, состоитъ въ томъ, что *дама пиковая* не кроется ни своей мастью, ни козыремъ и должна быть непремѣнно принята игрокомъ, который имѣлъ несчастіе ее получить отъ своего партнера.

Получивъ на руки *пиковую даму*, должно это скрывать отъ другихъ игроковъ и не торопиться сбывать ее,

а, напротивъ, по возможности удерживать до конца игры, чтобы задержать ходъ партнера въ самую критическую минуту; отдавая же ее рано приготовляешь противъ самаго себя орудіе.

4. Дураки Русскіе.

Кѣмъ, когда и гдѣ изобрѣтена эта вполнѣ народная и всякому, отъ ребенка до старика, знакомая игра,—не вѣстно, но мнѣніе о ея пошлости совершенно несправедливо.

Игра эта, несмотря на большую простоту формы, требуетъ значительной дозы сообразительности и хорошей памяти. Мало ходить съ пассовъ, но должно знать, *когда* выгодно съ нихъ ходить, когда можно рискнуть, пустить въ ходъ крупныя фигуры, когда вѣрнѣе карту принять, чѣмъ крыть ее.

Хорошій игрокъ долженъ помнить каждую вышедшую карту, считать козырей и тогда для него игра партнера или даже партнеровъ, дѣлается какъ бы прозрачною.

Въ *Дураки* игрывали извѣстные игроки и случалось, что они выигрывали игры, которыя признавались потерянными всѣми присутствующими.

Многіе весьма ошибочно думаютъ, что стоитъ душить партнера парами, чтобы быть побѣдителемъ и, въ надеждѣ набрать полную руку козырей, они неосторожно приносятъ въ жертву лучшія свои силы, т. е. крупныя масти, не разсчитывая того, что за этимъ растраченнымъ богатствомъ послѣдуетъ полная бѣдность мастей, а щедро надѣленный партнеръ самымъ легкимъ образомъ загубитъ бывшаго богача.

Пріемы этой общеизвѣстной игры до того всякому

знакомы, что мы нашли вполнѣ безполезнымъ ихъ описывать, но не могли удержаться отъ удовольствія сказать нѣсколько словъ въ пользу ея достоинствъ, которыя доказываются и самою чрезвычайною популярностью этой старинной и однако всѣми и всегда одинаково любимой игры.

5. Англійскіе дураки.

Эта игра очень схожа съ предъидущей, только сдаютъ по шести картъ и ходятъ парами же, но безъ придачи. Козырь также вскрывается. Съ одной карты, за неимѣніемъ пары, ходить не позволяется и въ этомъ случаѣ ходъ предоставляется партнеру.

Иногда бываетъ, что на рукахъ собралось шесть козырей и такъ какъ открывать такимъ образомъ свою игру партнеру очень невыгодно, то, пользуясь предъидущимъ правиломъ, должно сказать: *пасъ* и предоставить ходъ противнику. Это правило не соблюдается лишь тогда, когда колода уже разошлась. Иногда случается, что на рукахъ три пары, которыя можно за разъ сбыть партнеру и тогда на него записываютъ всю стоимость игры. Напр., по предварительному условію игра оцѣнена въ 3 фишки, и игрокъ за три пары беретъ съ противника эти 3 фишки, а по окончаніи игры разсчетъ дѣлается самъ по себѣ.

6. Поддавки.

Играютъ вдвоемъ, и каждый игрокъ беретъ въ руки по полной колодѣ, потомъ выкидываютъ на столъ двѣ карты, чтобы узнать кому начинать.

Начинающій, смѣшавъ хорошенько свою колоду, вы-

ходитъ съ верхней карты, на которую партнеръ кладетъ свою карту, не соблюдая ни порядка, ни масти, и такъ продолжаютъ накладывать кучку, пока у котораго нибудь игрока не появится король или тузъ, какой бы то ни былъ. Вскрывшій короля долженъ остановиться, а противникъ имѣетъ право положить на кучку двѣ карты, за туза же кладутъ три карты, а всю кучку хозяинъ туза или короля взявъ къ себѣ кладетъ ее подъ низъ своихъ картъ. Такъ игра продолжается до тѣхъ поръ, пока у кого нибудь выйдутъ всѣ карты съ рукъ, а у другаго очутятся на рукахъ обѣ колоды.

7. Пьяницы.

Названіе этой игры не благозвучно и, быть можетъ кумой и кумомъ ея были когда нибудь привычные, трактирные посѣтители; но нельзя не сознаться, что какъ общественное, развлеченье эта игра имѣетъ свое несомнѣнное достоинство и въ формѣ своей не представляетъ совершенно ничего неприличнаго [1]).

Въ эту игру играютъ многіе, и тогда употребляется полная колода въ 52 карты, если же играютъ только вдвоемъ, то достаточно 36 картъ.

Сдатчикъ раздаетъ поровну всю колоду, и игроки со-

[1]) Мастеровой народъ преимущественно любитъ игру въ *Пьяницы*, и когда добивались у этихъ любителей, какая причина могла заставить дать такое грязное названіе одной изъ лучшихъ народныхъ игръ, они отвѣчали: «Здѣсь карты изображаютъ деньги, кто выигрываетъ тотъ остается съ капиталомъ, т. е. съ картами на рукахъ, значитъ онъ ведетъ жизнь трезвую, а проигравшій игрокъ лишается всѣхъ своихъ картъ, т. е. въ кутежахъ, и праздности пропилъ всѣ свои деньги". Это поясненіе такъ мѣтко, логично и глубоко нравственно, что вполнѣ уничтожаетъ безобразіе названія игры.

бираютъ карты кучкой въ рукѣ, не разсматривая ихъ и не заботясь о мастяхъ.

Тотъ, кто сдавалъ, имѣетъ первый ходъ, и онъ кладетъ на столъ верхнюю карту своей кучки. Другіе игроки, точно также снимаютъ верхнюю карту съ своихъ кучекъ и чья карта старшая, тотъ, взявъ себѣ всю взятку, кладетъ ее подъ низъ своихъ картъ, а сосѣдъ его точно также ходитъ съ верхней карты и точно также взятку береть тотъ, чья карта старшая. Такъ игра продолжается пока кто нибудь не спустить всѣхъ своихъ картъ, что означаетъ проигрышъ.

Если встрѣтятся *спорныя* карты, т. е. двѣ или три равнаго значенія, напр. два туза, двѣ семерки, двѣ или даже три дамы и т. д., то игроки, которымъ онѣ принадлежатъ, снова вынимаютъ по картѣ, накладывая ихъ на ту же кучку, и тогда старшая беретъ. Должно замѣтить, что, изъ хозяевъ спорныхъ картъ, тотъ, кто, по очереди клалъ прежде другихъ, сохраняетъ за собою право своей карты и не долженъ вынимать изъ колоды другой карты. Если спорныя карты тузы, то такъ какъ они старше всѣхъ картъ, первенство принадлежитъ первому изъ нихъ и хозяева другихъ вышедшихъ тузовъ не обязаны вынимать новыхъ картъ изъ своихъ кучекъ. Вотъ почему игроки должны строго соблюдать очередь и никакъ не торопиться сбрасывать карты. На сдатчикѣ лежитъ обязанность слѣдить за этимъ порядкомъ.

8. Мельники.

Въ эту игру могутъ играть безразлично и два, и четыре человѣка, но разумѣется, большее число участвующихъ дѣлаетъ самую игру и живѣе, и занимательнѣе.

Сдаютъ по три карты и, также какъ въ *Дуракахъ*, кладутъ колоду на столъ съ открытымъ козыремъ.

Сдатчикъ ходитъ первый съ ничтожной карты, и если есть крупная карта той же масти или козырь, то должно крыть, потому, что взятка остается у игрока въ запасѣ и впослѣдствіи разыгрывается, слѣдовательно, должно стараться запасаться для розыгрыша хорошими картами. Можно также принять карту или поддать ее младшей картой. Напр. ходятъ съ восьмерки трефъ, а у игрока на рукахъ шестерка и десятка; крыть такой пустой карты не стоитъ, и поэтому онъ кладетъ шестерку, т. е. заставляетъ ходившаго, вмѣсто одной пустой карты, принять двѣ, значитъ онъ взятку поддалъ.

Козырей не должно жалѣть, такъ какъ они оставаясь у своего же игрока, составляютъ, при розыгрышѣ, его богатство и силу противъ партнера и вообще, по возможности, стараться запасаться всѣми четырьмя мастями, разумѣется, изъ старшихъ картъ.

Когда вся колода, такимъ образомъ, раздѣлилась между игроками на неравное число взятокъ, каждый изъ нихъ береть свои карты въ руки, разбираетъ ихъ по мастямъ и сдатчикъ снова ходитъ первый, какъ въ *Русскихъ* или *обыкновенныхъ Дуракахъ* только не парами, а съ одной карты и въ этотъ разъ поддавать нельзя, а должно только крыть или принимать. Кто послѣдній остался, тотъ и проигралъ. Чтобы игра была занимательнѣе въ началѣ, дѣлаютъ установленный сборъ со всѣхъ игроковъ, и если въ игрѣ участвовало четверо, то весь кушъ раздѣляется на три неравныя части и первый выигравшій игрокъ получаетъ самую большую часть, второй—среднюю, а третій—послѣднюю. Проигравшаго доля присоединяется къ этому общему кушу.

9. Цыганка.

Это старинная, презанимательная общественная игра въ карты, въ нее играли въ молодости наши бабушки въ длинные зимніе вечера и много потратили онѣ невинныхъ уловокъ и хитрости, чтобъ избѣгнуть роковой *Цыганки*, а сколько, говорятъ, бывало смѣху-то, когда она, злодѣйка, попадала бывало въ руки, да и засядетъ бывало, окаянная словно заколдованная.

Должно полагать, что *Дамка* заимствована изъ *Цыганки*, но послѣдняя и разнообразнѣе, и завлекательнѣе.

Въ эту игру играютъ вчетверомъ и даже болѣе, только тогда должно употребить колоду въ 52 карты, а не въ 36.

Сдатчикъ укладываетъ всю колоду кружкомъ, и посрединѣ кладетъ открытымъ только козыря. Онъ ходитъ первый, вынимая на удачу карту изъ карточнаго круга. Сосѣдъ дѣлаетъ тоже, и если вынетъ старшую подходящую карту, то, покрывъ ею, береть взятку себѣ, если же вынулась другая масть или младшая карта, то беретъ тотъ, кто ходилъ, а сосѣдъ въ свою очередь ходитъ къ сидящему подлѣ него игроку. *Цыганкой* называется *дама пикъ*; ее нельзя крыть и она ничего не кроетъ.

Разобравъ, такимъ образомъ, колоду, игроки разыгрываютъ ее слѣдующимъ способомъ: повернувъ свои карты крапомъ вверхъ, игрокъ распускаетъ ихъ вѣеромъ и подаетъ сосѣду; тотъ вынимаетъ карту, кладетъ ее открыто на столъ и, посмотрѣвъ въ свои карты, кроетъ или принимаетъ. Такъ игра продолжается до тѣхъ поръ, пока всѣ карты не разойдутся, и *дама пикъ*, послѣ продолжительнаго странствованія изъ рукъ въ руки, наконецъ остается

одна у котораго нибудь изъ игроковъ. Подавая карты для выбора, должно старательно перемѣшать ихъ за спиной и, подавая сосѣду, держать вѣеромъ раскинутую кучку очень низко на столѣ, чтобы нельзя было поглядѣть расположеніе картъ. Въ особенности, это важно для того, кто имѣлъ несчастіе получить на руки пиковую даму, которую сосѣдъ, конечно, вовсе не желаетъ брать, если же это случится, то онъ примѣшиваетъ ее къ своимъ картамъ, а другую вынимаетъ вторично изъ кучки противника.

Мы забыли сказать, что, при первомъ разборѣ картъ, изъ кружка, игрокъ, вынувшій козыря, немедленно откладываетъ его въ свою кучку и вынимаетъ другую карту, съ которой уже ходитъ. Тоже самое правило примѣняется и къ *пиковой дамѣ*, съ которой ходить нельзя и необходимо сохранять ее до розыгрыша картъ, когда слѣпая судьба передаетъ ее изъ рукъ въ руки, и, наконецъ, губитъ одного несчастливца.

Эта игра возбуждаетъ невольно нѣкоторое волненіе въ игрокахъ, которые прибѣгаютъ къ разнымъ хитростямъ и уловкамъ, чтобъ избѣгнуть сношеній съ пиковой дамой.

10. Свои козыри.

Несмотря на чрезвычайную простоту формы, это очень занимательная игра для того, кто возьметъ трудъ вникнуть въ нее и прослѣдить весь ея ходъ съ различными его превратностями.

Объяснить тайну выигрыша не только довольно трудно, но почти невозможно, и, чтобъ играть *мастерски* въ *Свои козыри*, должно имѣть совершенно свѣжую голову, ничѣмъ не развлекать своей памяти, проникнуться вполнѣ

разнородными положеніями партнеровъ и слѣдить неустанно за разными перипетіями ихъ игры.

Сколько возможно, мы постараемся помочь нашими указаніями и наставленіями слабому игроку, но не беремся сдѣлать изъ него *мастера* (maestra passe), потому, что эта превосходная степень умѣнья пріобрѣтается единственно посредствомъ продолжительной практики.

Число играющихъ опредѣляется почти всегда четырьмя лицами, изъ которыхъ каждый выбираетъ себѣ въ козыри какую нибудь масть и объявляетъ ее сдатчику. Впрочемъ можно играть и вдвоемъ и втроемъ.

Колоду употребляютъ въ 36 картъ, т. е. съ шестерками. Ее всю сдаютъ игрокамъ, которые, такимъ образомъ получатъ, разумѣется, по девяти картъ, и расположатъ ихъ на рукахъ какъ кому угодно.

Начинаетъ игру подручный сдатчика и начинаетъ съ того, что выкладываетъ на столъ какую нибудь пустую карту, большею частью изъ той масти, которая козырная игрока, сидящаго возлѣ того, къ кому онъ ходитъ.

Сдатчикъ А. Б. Черви. Трефи. Г. В. Пики. Бубны.

Напр. ходитъ первый Б. къ В. съ козырной масти Г., т. е. съ маленькой *пики*. В. покрываетъ карту и наваливаетъ на нее червонную карту. Такъ кучка увеличивается до тѣхъ поръ, пока которому нибудь изъ игроковъ нечѣмъ крыть послѣднюю наложенную карту, и онъ всю кучу обязанъ принять.

По наружному виду такая необходимость кажется ужасна и пугаетъ однимъ видомъ такого множества разнородныхъ мастей, присоединенныхъ къ тѣмъ картамъ, которыя еще на рукахъ, и неопытный игрокъ впереди

объявляетъ себя погибшимъ, а между тѣмъ это-то и есть великолѣпное орудіе противъ партнеровъ, когда замѣтили въ какой масти у кого *ренонсъ*, и слѣдовательно чѣмъ можно выманить его козыри. Вотъ тутъ-то необходима смѣтливость и огромная память. Опытные игроки радехоньки подобнымъ *свалкамъ* (техническое названіе большой кучи картъ, принятой игрокомъ), а нарочно возбуждаютъ ихъ, чтобъ имѣть въ рукахъ масти партнеровъ.

Для примѣра: А сдавалъ карты и его козыри—*черви*, возлѣ него *подручнымъ* сидитъ Б., котораго масть *трефы*; онъ ходитъ первый и, зная, что козыри Г., *пики*, онъ выкладываетъ на столъ, положимъ, хоть восьмерку пикъ. Хотя у В. и есть *пики*, но онъ тратить ихъ не желаетъ, надѣясь со временемъ загубить ими бѣднаго Г. и, поэтому онъ кроетъ собственнымъ козыремъ, т. е. *трефой* и наваливаетъ хоть *червонную* пустую карту. Если у Г. есть пустой свой козырь, онъ тоже кроетъ и наваливаетъ трефу. Кучка растетъ и когда который нибудь изъ игроковъ замѣчаетъ, что у него на рукахъ изсякла масть его подручнаго сосѣда и что она собралась въ кучкѣ, онъ принимаетъ всю кучку безъ всякаго опасенія, потому, что заручается козырями противника. Если же козыри остались еще на рукахъ этого противника, онъ все-таки принимаетъ всю кучу, т. е. *свалку* и впослѣдствіи, когда наступаетъ снова его очередь *накладывать* онъ выманиваетъ у него козырей посредствомъ масти, въ которой у послѣдняго *ренонсъ*.

Изъ этого примѣра ясно видно, какъ внимательно должно слѣдить за выходящими картами и какую обширную необходимо имѣть память.

Свои козыри болѣе всякой игры требуютъ отъ игрока полнѣйшаго хладнокровія и малѣйшая горячность какъ разъ потопитъ, лишая игрока памяти и спокойствія.

11. Фофоны.

Перетасовавъ колоду, сдатчикъ выдергиваетъ на угадъ одну карту и, не показывая никому ее, прячетъ подъ подсвѣчникъ или въ другое какое мѣсто на столѣ. Послѣ этого онъ раздаетъ карты поровну, и каждый, взявъ ихъ на руки, пары отбрасываетъ въ сторону, остальныя-же оставляетъ у себя.

Когда всѣ игроки это исполнили, *подручный* сдатчика, опрокинувъ свои карты крапомъ вверхъ, подаетъ ихъ сосѣду, который вынимаетъ одну карту на угадъ, и если она составляетъ пару съ одной изъ картъ, находящихся у него въ рукахъ, то онъ эту пару отбрасываетъ, а самъ, такимъ-же образомъ, опрокинувъ свои карты, подаетъ ихъ слѣдующему игроку.

Игра продолжается такъ, пока у кого-нибудь останется одна карта, для которой пару составляетъ спрятанный *Фофонъ*.

12. Свинка.

Вполнѣ народная игра очень незамысловатая, но довольно забавная.

Колоду кладутъ на столъ и, вынувъ шестерку, помѣщаютъ ее поперегъ, какъ въ *Зѣвакахъ* (стр. 144). Потомъ, также какъ и въ той игрѣ, каждый игрокъ беретъ сверхъ колоды карту и кладетъ ее противъ себя, образуя *Магазинъ*.

Если игроковъ много, то должно употребить колоду въ 52 карты, и тогда, вмѣсто шестерки, *Свинка* изображается *двойкой*.

На *Свинку* карты помѣщаются въ восходящемъ по-

рядкѣ и по мастямъ, на *Магазины-же* масти не соблюдаются и накладываются карты въ нисходящемъ порядкѣ. Тузы никуда не идутъ, на нихъ можно класть королей, если игроку представится этотъ случай, но туза снять нельзя съ *Магазина* даже на *Свинку*, которая оканчивается королемъ и откладывается въ сторону, а слѣдующая *Свинка* начинается съ первой двойки или *шестерки*, появившейся на одномъ изъ магазиновъ.

Накладывать на *Магазины* можно только на право и на лѣво.

У кого сойдутъ всѣ карты и останутся тузы, тотъ и выигралъ *конъ*, т. е. кассу.

1) Если на *Магазинѣ* откроется карта, соотвѣтствующая *Свинкѣ*, то хотя-бы она и могла идти на магазинъ партнера, но игрокъ обязанъ положить ее на *Свинку*.

2) Очередь должна строго соблюдаться.

3) Разъ положенная на *Магазинъ* карта не снимается, хотя-бы и была промахомъ.

13. Зѣваки.

Эта игра схожа съ *Свинкой*, но нѣсколько сбивчивѣе, потому, что въ ней можно накладывать на *Магазины* всѣхъ участвующихъ безразлично и не соблюдая мастей. *Казенная карта* не выбирается, а снимается сверху колоды. Тузы дѣйствуютъ на равнѣ со всѣми картами.

Играютъ четверо, колода употребляется на 52 карты. Очередь должно строго соблюдать и не *зѣвать*, потому что малѣйшая разсѣянность наказывается тѣмъ, что кто-нибудь изъ игроковъ воспользуется ею въ свою пользу и за разъ спуститъ вамъ весь свой *Магазинъ*.

У кого послѣдняго остались карты, тотъ и проигралъ.

Здѣсь *конъ* или касса раздѣляется по ровну между игроками.

Положивъ карту на свой *Магазинъ*, игрокъ долженъ сказать: *дома*, и послѣ этого слова, хотя бы онъ картой своей промахнулся, снять ее уже не имѣетъ права.

Указанія постороннихъ лицъ запрещаются.

14. Три листика.

Игру эту выполняютъ обыкновенно четверо игроковъ и изъ колоды вынимаютъ семерки и шестерки. Въ каждой игрѣ возобновляется *конъ* или *касса*, въ которую дѣлается сборъ по предварительному согласію. Сдаютъ по три карты; сдатчикъ и его подручный игрокъ играютъ обязательно, какая бы ни была у нихъ игра на рукахъ, остальные двое вправѣ пасовать или, бросивъ дурныя карты, замѣнить ихъ новыми, снятыми сверху колоды. Козыря кладутъ возлѣ колоды, какъ въ *Дуракахъ*. Три карты одной масти на рукахъ при сдачѣ означаютъ то, что въ этой игрѣ называется *хлюстъ*, и тотъ игрокъ, у котораго этотъ *Хлюстъ* оказался, выигрываетъ, не разыгрывая игры, если же *Хлюстъ* козырный то, опрокинувъ его крапомъ вверхъ, игрокъ даетъ партнерамъ выбрать по картѣ и каждый платитъ ему столько фишекъ, сколько выпало очковъ на его долю. Тузъ считается 11, король 4, дама 3, валетъ 2, остальныя карты по своему настоящему значенію.

Если при простомъ *Хлюстѣ* игроки потребуютъ непремѣнно разыгрыванья и *Хлюстовщикъ* не возьметъ всѣ три взятки, то онъ пользуется только половиной кассы, если же ему не удалось взять ни одной взятки, то онъ кассу береть, но игрокамъ уплачиваетъ по предваритель-

ному соглашенію. Впрочемъ *Хлюстъ* кроется только старшими картами его же масти или козырями значительнѣе его картъ по очкамъ.

Три одинакія карты на рукахъ тоже *Хлюстъ*, но его ни въ какомъ случаѣ не разыгрываютъ, и *касса* получается имъ безспорно.

Разыгрываютъ такъ: когда игры всѣхъ игроковъ объявлены, *подручный* сдатчика ходитъ съ чего попало и сосѣдъ, покрывъ его карту, накладываетъ сверху другую карту, которую покрываетъ слѣдующій игрокъ и опять накладываетъ. Старшая карта беретъ взятку. Если нѣтъ на рукахъ карты для покрышки, то накрываютъ какой нибудь картой крапомъ вверхъ, а сверху кладутъ уже открыто другую. Это называется *крыть въ охлупку*. Кто взялъ три взятки, тотъ выигралъ *конъ*, взявшій двѣ получаетъ отъ проигравшаго одну фишку, при одной же взяткѣ не получается ничего.

Если никто не взялъ трехъ взятокъ, конъ остается неприкосновеннымъ и увеличивается для будущей игры новымъ вносомъ игроковъ, что очень заманчиво для *хлюстовщиковъ*.

Козырная карта, равная картѣ *хлюста*, напр. валетъ и валетъ, десятка и десятка и т. д. имѣетъ преимущество и беретъ взятку.

15. Короли.

Старинная русская игра, родившаяся въ дѣвичьемъ теремѣ и много потѣшавшая молодыхъ красавицъ въ веселые Святочные вечера. Въ ней разжигается дѣтское самолюбіе молодыхъ игроковъ, и каждый, по естественной человѣческой природѣ слабости, стремится къ минутной власти

съ ея призрачнымъ блескомъ, счастьемъ и могуществомъ.

При наивныхъ обычаяхъ и чистой нравственности временъ теремовъ, минутный король пользовался правомъ приказывать, миловать и наказывать и пока корона изъ золотой бумаги была на его головѣ, никто не могъ ослушаться его приказаній.

Это возбуждало забавныя сцены между молодыми людьми, и строгія мамушки, отцы и матери не смѣли препятствовать нѣжнымъ выраженіямъ страсти, а иногда даже звонкому поцѣлую. И нынѣче еще дѣти, подъ руководствомъ старыхъ няней или забавницъ бабушекъ, играютъ въ *Короли* съ мишурными атрибутами, но между нынѣшнею молодежью игра эта сохранила только свое карточное достоинство и прогрессъ воспитанія изгналъ простодушныя преимущества одной изъ занимательнѣйшихъ общественныхъ игръ.

Она состоитъ, по настоящему, изъ двухъ частей: изъ *Введенія*, которое служитъ, чтобъ опредѣлить званія игроковъ, начиная съ *Царенія Короля*, во время котораго онъ пользуется всѣми своими преимуществами.

Въ *Введеніи*, при сдачѣ картъ, не соблюдается очередь какъ во всѣхъ другихъ играхъ, а сдаетъ тотъ, кто взялъ болѣе взятокъ, въ *Цареніи* же постоянно сдаетъ *Крестьянинъ*.

Играютъ обязательно четверо и, чтобъ узнать, кому принадлежитъ сдача, раскидываютъ колоду вѣеромъ, краномъ вверхъ. Младшая сдаетъ. Двѣ равныя карты передергиваются.

Должно насчитать 9 взятокъ, чтобы быть возведеннымъ въ *Короли*.

Сдаютъ всѣ карты, и козырь обозначается при снятіи колоды. Подручный ходитъ первый, и такъ какъ тутъ все

дѣло во взяткахъ, то каждый игрокъ спѣшитъ отыгрывать свои выгодныя карты, а по окончаніи игры число взятокъ всякимъ игрокомъ записывается особо.

Такимъ образомъ, продолжаютъ игру пока у кого-нибудь не наберется девять взятокъ; тотъ объявляетъ это во всеуслышаніе, и если у остальныхъ игроковъ сумма взятокъ различна, то тотъ, кто имѣетъ ихъ всего болѣе, называется *Принцемъ*, слѣдующій же *Солдатомъ*, а послѣдній *Крестьяниномъ*.

Если двое игроковъ имѣютъ равное число взятокъ, то игра продолжается на прежнихъ основаніяхъ, только уже безъ участія *Короля*, а *Принцемъ* дѣлается тотъ, кто насчиталъ девять взятокъ. Этимъ оканчивается *Введеніе*, роли опредѣлены и начинается *Цареніе*, которое обозначается тѣмъ что *Крестьянинъ* постоянно сдаетъ одинъ и безпремѣнно начинаетъ съ *Короля*, потомъ даетъ карты *Принцу*, далѣе *Солдату* и наконецъ себѣ.

Осмотрѣвъ свои карты, *Солдатъ* обязанъ дать *Королю* старшаго козыря, какой бы онъ ни былъ, и взамѣнъ получаетъ отъ своего повелителя какую-нибудь хорошую карту, только не изъ той масти, въ какой у *Солдата* есть тузъ. *Крестьянинъ* отдаетъ *Принцу* снятаго съ колоды козыря. *Солдатъ* постоянно снимаетъ. Ходятъ также по старшинству, и также, какъ прежде записываютъ взятки. Если *Король* выходитъ вторично, то ему продолжаютъ сдавать, пока обозначится *Принцъ* и хотя *Король* фактически участіе въ игрѣ не принимаетъ, но помогаетъ картами *Солдату*, предоставляя ему свои хорошія, вмѣсто его дурныхъ. Тоже самое дѣлаетъ и *Принцъ* въ отношеніи *Крестьянина*, если ему счастье вторично улыбнется.

16. Козлы.

Въ этой оригинальной карточной игрѣ есть совершенно своеобразныя правила, не встрѣчающіяся ни въ одной изъ народныхъ игръ.

Играютъ вчетверомъ и безъ шестерокъ. Тузъ считается за 11, король за 4, дама за 3, валетъ за 2, десятка за 10,—остальныя три карты въ счетъ не входятъ: онѣ называются *пустыми картами*.

Послѣ всякой игры считаютъ очки набранныхъ картъ и у кого наберется болѣе 60, тотъ выигралъ игру, а выигрышъ этотъ обозначается тѣмъ, что съ 12, записанныхъ у каждаго игрока, выигравшій списываетъ съ свою пользу по 2 очка, если же одинъ изъ проигравшихъ былъ въ ту игру *сдатчикомъ*, то съ него получается только одинъ очекъ. Когда всѣ 12 очковъ у котораго нибудь игрока съ товарищей взяты, онъ значитъ выигралъ *Козла*, т. е. кассу [1]).

Въ этой игрѣ валеты играютъ значительную роль, въ особенности *трефовый*, который важнѣе всѣхъ картъ и бьетъ даже козырнаго туза. Валетъ *пиковый* бьетъ козырей и красныхъ валетовъ, *червонный* бьетъ только козырей и бубноваго валета, а *бубновый* бьетъ однихъ козырей.

Сдаютъ 15 картъ, и послѣ снятія колоды верхняя карта

---

[1]) Неграмотные игроки употребляютъ для этихъ отмѣтокъ двѣ шестерки, которыя, располагаютъ на крестъ, и верхняя открываетъ количество выигранныхъ очковъ и когда всѣ 12 отмѣчены, игрокъ ставитъ себѣ *Козла*, т. е. изъ обѣихъ шестерокъ строитъ конусообразную фигуру, какъ дѣлаютъ дѣти, при сооруженіи карточныхъ домиковъ.

есть козырь, служащій для двухъ игръ и принадлежащій подручному сдатчика. Онъ же первый и ходитъ.

Сбрасывать сосѣду должно стараться пустыя карты или такія, которыя по очкамъ не очень цѣнны, и въ этомъ случаѣ даже валетовъ нечего слишкомъ жалѣть такъ какъ очками они приносятъ только 2, но для перекрышки они очень важны и за неимѣніемъ на рукахъ козырей, они замѣняютъ ихъ съ избыткомъ. Тузы и десятки, самыя значительныя карты для разсчета, и должно стараться сберегать ихъ для послѣдней руки, иначе карты эти могутъ быть *съѣдены* (техническое выраженіе этой игры) козыремъ и любымъ валетомъ.

Когда первая часть колоды разошлась, сдаютъ другую половину, для которой существуютъ козыри тѣ же самые. Разсчетъ 60 дѣлается только по окончаніи второй игры, и если ни у одного игрока не дошло за 60, то игры какъ будто не было: отмѣтки уничтожаются а начинаютъ совершенно снова. Но это случается рѣдко.

17. Копилка.

Эту простую, но очень забавную игру, какъ будто для того только и придумали, чтобы пріятно провести время въ дружескомъ кругу. Число игроковъ не опредѣляется: можно въ копилку играть отъ двѣнадцати до пятнадцати человѣкамъ и даже возрастъ не служитъ препятствіемъ къ веселью: и старый и малый могутъ принимать участіе въ игрѣ, такъ какъ достаточно умѣть различать карты, чтобы играть въ *Копилку*.

Каждый игрокъ получаетъ извѣстное число фишекъ, напр. двѣнадцать или болѣе и кладетъ 3 фишки въ *Копилку*, изображаемую какой нибудь конфетной коробкой

съ крышечкой и поставленную посреди стола. Потомъ сдатчикъ сдаетъ по одной картѣ каждому игроку и въ томъ числѣ себѣ самому. Колода (въ 52 карты) съ остающимися картами откладывается въ сторону.

Когда сдача кончена, каждый игрокъ открываетъ свою карту и дѣйствуетъ сообразно съ слѣдующими правилами: у кого на рукахъ король, тотъ изъ *Копилки* получаетъ 3 фишки, за даму получается 2 фишки, за валета одна, за десятку же не получается ничего. У кого есть тузъ, тотъ обязанъ дать фишку своему сосѣду съ лѣвой же стороны. Четверка вмѣняетъ въ обязанность положить въ *Копилку* 2 фишки, за пятерку кладутъ туда же только одну фишку, за шестерку вносится 2 фишки, за семерку одна, за восьмерку 2 фишки и за девятку одна.

Когда всѣ игроки уплатили и получили должное, первый въ рукѣ игрокъ собираетъ всѣ карты, присоединяетъ ихъ къ колодѣ, тасуетъ, снимаетъ и опять раздаетъ всѣмъ игрокамъ по дной картѣ.

Игроки, проигравшіе всѣ свои фишки, *умираютъ*, т. е. не принимаютъ болѣе участія въ игрѣ, но мѣста своего оставлять не должны, такъ какъ можетъ случиться, что сосѣдъ, получивъ туза, *оживитъ* умершаго, который даже и съ одной фишкой, снова получаетъ право играть и ежели случайно проиграетъ болѣе одной фишки, то отдаетъ ее, но, въ этотъ разъ выходитъ изъ круга. Игрокъ, оставшійся послѣднимъ, получаетъ все, что содержится въ *Копилкѣ*.

18. Шифъ, Шофъ и Шумъ.

Чрезвычайно веселая общественная игра, не требующая большаго искусства. Играть ее можно пяти и даже

десяти особамъ, но всего лучше когда шесть или много только семь участвующихъ.

Колода употребляется въ 32 или въ 52 карты, смотря по числу играющихъ.

Сдатчикъ выбирается по жребію. Карты раздаются такъ, чтобы пришлось отъ шести до десяти картъ на человѣка, а если останется талонъ, то его откладываютъ въ сторону, какъ безполезный. Каждый игрокъ беретъ 5 фишекъ, а посреди стола стоитъ коробка, куда играющіе вкладываютъ по одной фишкѣ.

Первый игрокъ ходитъ съ какой хочетъ карты, напр. съ десятки, и если у сосѣда есть также десятка, онъ долженъ положить ее, сказавъ: *Шифъ*!, что означаетъ, что противникъ обязанъ уплатить въ кассу 1 фишку; затѣмъ, если у третьяго игрока также есть десятка, онъ кладетъ ее, сказавъ: *Шофъ*! и, заставляя тѣмъ втораго положить въ коробку ужь не одну, а двѣ фишки: точно также поступаетъ слѣдующій, т. е. четвертый игрокъ, ежели у него случится десятка, и со словомъ: *Шумъ!*, обязываетъ третьяго игрока уплатить въ кассу 3 фишки. У кого нѣтъ подходящей карты, тотъ говоритъ: *Пасъ* и передаетъ свои права слѣдующему игроку, который, отбросивъ въ сторону взятку съ десятками, выходитъ съ новой, какой ему вздумается, карты.

Шифы очень часты, *Шофы* гораздо рѣже случаются, но *Шумы*, къ счастію игроковъ, почти не бываютъ.

По мѣрѣ какъ игроки проигрываютъ свои марки, они выходятъ изъ игры, т. е, остающіяся на рукахъ карты отбрасываютъ въ сторону, а прочіе игроки продолжаютъ игру, и когда остается только двое, то тотъ кто получилъ *Шифъ*, можетъ требовать права выходить еще разъ съ новой карты, которая очень часто бываетъ такова, что

противникъ не можетъ ее побить и обязанъ снова ходить, а партнеръ бьетъ подходящею картой и со словомъ: *Шофъ*, заставляетъ его платить 2 марки.

Игрокъ, у котораго осталась хоть одна марка, когда у товарищей онѣ всѣ вышли, выигрываетъ всю кассу.

Для другой игры должно какъ можно тщательнѣе тасовать карты, чтобы парныя не сбивались въ одну кучку.

ОТДѢЛЪ ТРЕТІЙ.

Карточныя игры одиночныя.

ПАСЬЯНСЫ и ГРАНЪ-ПАСЬЯНСЫ.

Эта одиночная игра въ карты придумана, чтобъ убивать какъ нибудь время людямъ старымъ, больнымъ или ведущимъ совершенно уединенную жизнь. Привычные къ умственнымъ занятіямъ, но, не имѣя уже силы и возможности имъ предаваться, они жаждутъ надъ чѣмъ нибудь возбудить угасающую дѣятельность ума и ищутъ спасенія отъ скуки ихъ одолѣвающей въ систематическомъ раскладываніи картъ, въ сочетаніи мастей, въ открытіи разныхъ путей для добыванія той или другой карты, схороненной подъ кучкою другихъ картъ и освобожденію которой, сопряженнымъ нерѣдко съ продолжительнымъ разсчетомъ, они радуются столько же, какъ Колумбъ радовался открытію Новой Земли.

Есть *Пасьянсы* машинальные, дающіе работу только глазамъ и рукамъ, а потому утомляющіе вниманіе очень скоро, но есть много такихъ, которые основаны на ариѳметическихъ началахъ, и удовлетворительное исполненіе которыхъ заставляетъ много работать умъ и память. Надъ подобными пасьянсами любители проводятъ иногда нѣ-

сколько часовъ, забывая о снѣ и пищѣ и многіе даже молодые ученые, послѣ своихъ серьезныхъ занятій раскладывали подобные пасьянсы, продолжая изощрять надъ ними свои умственныя способности, утомленныя сухостью изучаемаго исключительнаго и строго спеціальнаго предмета. Для оживленія ихъ дѣятельности, нужна новая работа, но съ другимъ направленіемъ, туго натянутыя нервы не въ состояніи разомъ успокоиться, имъ необходимо постепенно размякнуть, опуститься и установить правильную циркуляцію крови въ артеріяхъ.

Въ этихъ случаяхъ одиночная игра въ карты—спасеніе, и хотя въ первую минуту руки плохо повинуются волѣ играющаго, лѣниво выбрасывая на столъ карты, но мало по малу привычка думать беретъ свое, и вниманіе, уже нѣсколько отдохнувшее при машинальномъ трудѣ, невольно останавливается на интересныхъ случайностяхъ. Вотъ напр. восьмерка бубновая, не кстати запрятавшаяся подъ даму червей, на которой налегло три безполезныхъ карты, а между тѣмъ эта восьмерка необходима для разрѣшенія задачи. Будь она въ рукахъ, свободна, за нею послѣдуютъ и девятка, и десятка, и валетъ, ожидающіе въ отдѣльной кучкѣ появленія этой спасительной восьмерки. Но какъ достать ее? И вниманіе пробѣгаетъ ряды, симметрически разложенныхъ картъ, умственная машина начинаетъ живо работать... „Двойка на тройку... открывается пятерка... безполезна... валетъ на десятку... дама снимается... опять препятствіе... А! даму на валета... въ третьемъ ряду есть десятка... прекрасно... Валетъ открылъ новый случай... двойку, тройку, четверку на туза... Вотъ и дама червонная открыта... Куда ее? Ахъ! Подъ шестеркой видѣнъ король... Но куда сложить шестерку?“ И такъ далѣе. За тѣмъ игрокъ открываетъ новыя

сочетанія, онъ гордится своею находчивостью, онъ близокъ къ цѣли, близокъ къ разрѣшенію задачи, которая казалась неразрѣшима, а между тѣмъ нервы улеглись, духъ бодръ, пульсъ бьется правильно подъ пріятнымъ впечатлѣніемъ удовлетвореннаго самолюбія: запутанныя карты распутаны, пасьянсъ вышелъ, благодаря человѣческому терпѣнію, обдуманности и памяти.

Вотъ причина, по которой мы, въ нашемъ богатомъ собраніи пасьянсовъ подраздѣлили ихъ на *машинальные* и *умственные*, а по виду ихъ на *Пасьянсы* въ *одну колоду* и *Пасьянсы въ двѣ колоды*. Послѣднихъ гораздо болѣе и почти всѣ они принадлежатъ къ разряду *умственныхъ* и поэтому гораздо занимательнѣе первыхъ.

ПАСЬЯНСЫ ВЪ ОДНУ КОЛОДУ.

1. Простушка (Машинальный).

Для этого *Пасьянса* употребляютъ только 32 карты, т. е. выкидываютъ двойки, тройки, четверки, пятерки и шестерки. Стасовавъ карты, какъ можно лучше, что необходимо въ каждомъ *Пасьянсѣ*, раскладываютъ ихъ крапомъ вверхъ на восемь кучекъ по четыре карты въ каждой кучкѣ.

Послѣдній разъ, т. е. четвертый, карты кладутъ лицевой стороной кверху, и когда всѣ тридцать двѣ карты такъ разложены, то смотрите: нѣтъ ли между вскрытыми картами, двухъ одинакаго значенія, т. е. двѣ дамы, двѣ семерки, два туза и т. д. но непремѣнно одного цвѣта, а именно дама пикъ и дама трефъ, семерка червей и семерка бубенъ и пр. Подобныя пары сбрасываются въ сторону, открывая новыя сочетанія равныхъ по значенію

картъ, и такъ игра продолжается, пока всѣ карты не сойдутъ парами, что случается не слишкомъ часто, впрочемъ.

Этотъ же самый *Пасьянсъ* можно раскладывать колодою въ 52 карты, только тогда кладутъ десять кучекъ по пяти картъ въ каждой, а двѣ остающіеся карты въ запасѣ открываются только тогда, какъ ужъ съ кучекъ нечего брать.

2. Калейдоскопъ (Машинальный).

Стасовавъ колоду въ 32 карты какъ можно лучше (это непремѣнное условіе въ особенности важно въ этомъ незамысловатомъ пасьянсѣ), кладутъ на столъ четыре карты одну возлѣ другой и, выложивъ такимъ образомъ первый рядъ, смотрятъ, нѣтъ ли въ немъ парныхъ картъ.

Напр., выложенныя карты: *король*, *семерка*, *тузъ и семерка*. Масти здѣсь не имѣютъ никакого значенія. Вторую семерку кладутъ на первую и ея пустое мѣсто не закладываютъ другою картою, а сверхъ этого перваго ряда кладутъ еще рядъ и опять смотрятъ нѣтъ ли паръ, которыя точно также складываютъ. Такимъ образомъ, продолжаютъ помѣщать карты и собирать пары въ одну кучку, пока вся колода выйдетъ. Тогда, собравъ осторожно всѣ четыре кучки въ одну колоду, не повредивъ нисколько порядокъ картъ и при томъ такъ, чтобы первая кучка была на верху, снова, по прежнему раскладываютъ рядъ въ четыре карты, снова соединяютъ пары, если же случится, что рядомъ лягутъ четыре равныя карты: короли, тузы, семерки и пр. ихъ выбрасываютъ вовсе изъ *Пасьянса* и продолжаютъ раскладывать карты по кучкамъ.

Каждый разъ, какъ лягутъ на кучкахъ четыре равныя

карты, ихъ выбрасываютъ, уменьшая тѣмъ самымъ колоду и увеличивая шансы выигрыша *Пасьянса*.

Чтобы считать его оконченнымъ, должно всѣмъ картамъ, въ видѣ четырехъ парныхъ, быть выброшенными на столъ, если же въ два оборота колоды не сошлись ни одной двойной пары и между тремя парными постоянно замѣшивалась четвертая посторонняя,—*Пасьянсъ* заколодило и выйти онъ не можетъ.

3. Говорунья (Маш.).

Самый простой, односложный и вполнѣ машинальный *Пасьянсъ*.

Колоду въ 32 карты выкладываютъ на столъ, карту за картой, постоянно приговаривая: тузъ, семерка, восьмерка, девятка и т. д. до короля включительно, а послѣ него снова начинать съ туза. Если, во время этого перечисленія всѣхъ картъ колоды, встрѣтится карта, соотвѣтствующая своимъ значеніемъ картѣ, вами въ ту минуту названной, то вы отбросьте ее и, не нарушая порядка, продолжайте перечисленіе. Это повторяется, также какъ въ *Калейдоскопѣ*, безчисленное множество разъ, пока или всѣ карты выйдутъ изъ колоды, или заколодитъ ихъ такъ, что вовсе перестанутъ выходить. Въ этомъ послѣднемъ случаѣ позволяется прибѣгнуть одинъ разъ къ маленькой хитрости, и, вынувъ первую карту снизу, положить ее на верхъ колоды, что тотчасъ перемѣнитъ порядокъ картъ.

4. Насмѣшница (Маш.).

Выберите масть, положимъ хоть *черви*, и, стасовавъ хорошенько колоду въ 32 карты, выкладывайте на столъ

по три карты за разъ, наблюдая каждый разъ, нѣтъ ли въ этихъ трехъ картахъ—червей, которыя, въ такомъ случаѣ, должно откинуть. Это повторяется пять разъ, потомъ оставшіяся безъ червей карты и остатки колоды перетасовываютъ тщательно, снова выкладываютъ пять разъ по три карты, снова отдѣляютъ черви, и если всѣ восемь червей еще не вышли, то можно стасовать еще разъ, уже послѣдній.

Насмѣшницей назвали этотъ немудреный *Пасьянсъ*, потому что дѣйствительно иногда избранная масть точно насмѣхается надъ терпѣніемъ игрока и, скучившись въ остальной колодѣ, изрѣдка только появляется въ трехъ картахъ.

5. Головоломка (Умственный).

Самое названіе уже достаточно показываетъ, что этотъ *Пасьянсъ*, съ виду весьма незатѣйливый, не принадлежитъ однако къ разряду *машинальныхъ*.

Изъ колоды въ 52 карты выдѣляютъ девять картъ, начиная съ туза, двойки, тройки и кончая девяткой.

Эти девять картъ, перемѣшавъ старательно, раскладываютъ въ три ряда по три карты въ каждомъ ряду, но должно уложить ихъ такъ, чтобы со всѣхъ четырехъ сторонъ три карты заключали число пятнадцать, и при этомъ правила этого рода одиночной игры допускаютъ перекладывать карты сколько угодно лишь бы достигнуть желаемой цѣли.

6. Сложеніе (Умственный).

Берутъ колоду въ 52 карты и вынимаютъ изъ нее

одного туза, двѣ двойки, одну тройку, двѣ четверки, одну шестерку и одну восьмерку.

Карты эти укладываютъ на столѣ слѣдующимъ образомъ: тузъ, двойка, тройка и четверка.

Подъ каждую изъ этихъ четырехъ картъ кладутъ карту, имѣющую двойное значеніе противъ той, подъ которой она легла.

Такимъ образомъ, подъ тузомъ положите двойку, подъ двойкой четверку, подъ тройкой шестерку, а подъ четверкой восьмерку. Слѣдовательно, карты разложены въ два ряда и такимъ образомъ:

1 *рядъ*: тузъ, двойка, тройка, четверка,

2 рядъ: двойка, четверка, шестерка, восьмерка.

Послѣ этого карты тасуютъ и начинаютъ класть одну на другую до тѣхъ поръ, пока выйдетъ карта, соотвѣтствующая суммѣ двухъ картъ въ обоихъ рядахъ. Напр. тузъ и двойка составятъ сумму *три* и потому, если придетъ тройка, то ее должно положить за двойку, если вынете изъ колоды девятку, то положите ее во второмъ ряду на шестерку и т. д. Масти тутъ ничего не значатъ и важна только численность каждой карты.

Такимъ образомъ, продолжаютъ выкладывать колоду на означенныя выше четыре кучки и, если случится, что сумма двухъ картъ будетъ превышать число 13, то, вычтя его изъ этой суммы, остатокъ укажетъ мѣсто, куда должно положить карту. Напр. дама и четверка означаютъ 16, значитъ, противъ 13 три лишнихъ очка, и по этому карту должно класть на кучку, въ которой требуется тройка.

Слѣдующая таблица пояснитъ это лучше, только не должно забывать, что сложеніе производится постоянно въ двухъ рядахъ и карты укладываются на второй рядъ, который и долженъ окончиться королями.

1-й рядъ:	1.	2.	3.	4.	
2-й рядъ:	2.	4.	6.	8.	
	3.	6.	9.	12.	Эти карты, одна на другой лежать на второмъ ряду.
	4.	8.	12.	3.	
	5.	10.	2.	7.	
	6.	12.	5.	11.	
	7.	1.	8.	2.	
	8.	3.	11.	6.	
	9.	5.	1.	10.	
	10.	7.	4.	1.	
	11.	9.	7.	5.	
	12.	11.	10.	9.	
	13.	13.	13.	13.	

Когда всѣ кучки, такимъ образомъ, разложены, возьмите въ руку туза, начинающаго первый рядъ и положите на него кучку, подъ нимъ лежавшую, потомъ на нее двойку изъ перваго ряда и вслѣдъ затѣмъ ея кучку, далѣе тройку съ ея кучкой и наконецъ четверку также съ ея кучкой.

Собравъ, такимъ образомъ, всю колоду въ руку, повертываютъ ее крапомъ вверхъ и выкладываютъ на столъ полукругомъ тринадцать картъ лицевой стороной, одну возлѣ другой, потомъ кладутъ карты черезъ одну, начиная со второй и кончая двѣнадцатой, затѣмъ на первую, тамъ на третью, на пятую и т. д. до тринадцатой. Тогда начинайте класть карты черезъ двѣ, т. е. съ третьей, кончая также тринадцатой, а послѣ черезъ три, начавъ съ четвертой и постоянно кончая тринадцатой.

Вся колода должна быть, такимъ образомъ, уложена. Если *Пасьянсъ* исполнился по всѣмъ правиламъ, то слѣдствіемъ будетъ, что въ первой кучкѣ очутятся четыре туза, во второй — четыре двойки, въ третьей — тройки и

т. д., оканчиваясь въ тринадцатой кучкѣ четырьмя королями.

Этотъ затѣйливый *Пасьянсъ* основанъ на ариѳметическомъ разсчетѣ и можетъ служить весьма полезнымъ препровожденіемъ времени и взрослымъ и дѣтямъ.

7 Гаремъ.

Для этого *Пасьянса* нужна колода въ 32 карты, но изъ нея еще вынимаютъ королей, которые вовсе не употребляются въ этой игрѣ.

Стасовавъ и снявъ карты, какъ слѣдуетъ, кладутъ на столъ четыре карты, одну возлѣ другой. Если между ними есть тузъ, то его располагаютъ выше первой карты. На эти четыре карты постепенно перекладываютъ всю колоду, выдѣляя изъ нея тузы, по мѣрѣ, какъ они выходятъ, а на тузы семерки, восьмерки и пр. до дамы, которая заключаетъ кучку.

Должно замѣтить, что на туза можно класть только карты, выходящія вертикально въ томъ ряду, во главѣ котораго тузъ этотъ стоитъ. Разложивъ всю колоду и снявъ всѣ подходящія карты, колоду снова собираютъ, начиная съ первой кучки и не нарушая порядка картъ и снова раскладываютъ. Это возобновляется три раза, и *Пасьянсъ* считается вышедшимъ, когда на всѣхъ тузахъ находятся *дамы*, т. е. *Гаремъ* въ полномъ своемъ составѣ.

8. Съ квартиры на квартиру.

Для этого *Пасьянса* требуется колода въ 52 карты, которую, по обыкновенію, тасуютъ какъ можно лучше, и тогда выкладываютъ на столъ шесть картъ, крапомъ вверхъ.

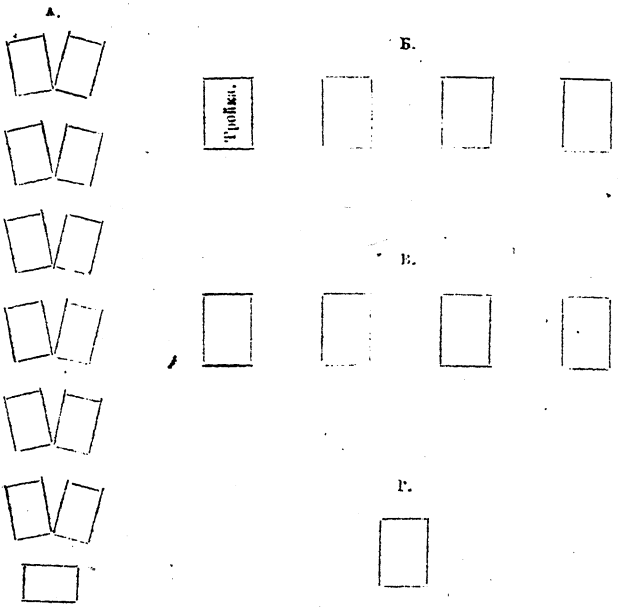
Подъ этимъ первымъ рядомъ кладутъ также точно, второй рядъ и, наконецъ, только одну карту подъ эти оба ряда. Затѣмъ должно разложить всю колоду на эти тринадцать картъ, образовавъ, такимъ образомъ, тринадцать отдѣльныхъ кучекъ, по четыре карты каждая. Тогда берутъ съ тринадцатой кучки одну карту, открываютъ ее и кладутъ подъ ту кучку, которой она соотвѣтствуетъ своею численностью, десятка идетъ подъ десятую кучку, двойка подъ вторую, валетъ подъ одиннадцатую и т. д. Когда дойдете, такимъ образомъ, до одинокой тринадцатой кучки, снимите опять карту и снова переѣзжайте съ *квартиры на квартиру*, пока наконецъ встрѣтится карта, которая, помѣстившись на кучку, не откроетъ болѣе никакой посторонней карты. Значитъ, жилецъ нашелъ себѣ квартиру по вкусу, что въ Петербургѣ, при всемъ множествѣ растущихъ, какъ грибы послѣ дождя домовъ, далеко нелегкая задача, потому что устройство квартиръ—въ старыхъ домахъ, хотя прочныхъ и солидныхъ, не соотвѣтствуетъ условіямъ новой, современной жизни публики, а въ новыхъ домахъ, отапливаемыхъ разными хитростными способами современныхъ усовершенствованій, мало обращается вниманія на санитарность, заслоняемую стремленіемъ къ блестящей шикозности.

Пасьянсъ этотъ считается вышедшимъ, когда всѣ кучки содержатъ по четыре одинакихъ картъ, т. е. четыре туза, четыре двойки, четыре тройки и т. д. до четырехъ королей.

9 Гвардейскій воротникъ.

Стасовавъ колоду въ 52 карты, выкладываютъ на столъ шесть разъ по двѣ карты, вѣеромъ и одну пару подъ

другою, открыто, съ лѣвой стороны, а одну карту кладутъ поперегъ послѣдней пары. Это имѣетъ такую фигуру:



Фиг. *а* изображаетъ вступленіе въ пасьянсъ, и когда шесть паръ, такимъ образомъ, уложены [1]), то вынимаютъ изъ колоды еще карту, какая бы она ни была и кладутъ, какъ показываетъ фиг. б. Положимъ, что выпала *тройка*. Это означаетъ, что, по мѣрѣ выхода другихъ троекъ, ихъ должно класть въ рядъ, какъ показываетъ фиг. б., и на нихъ слѣдуетъ класть четверки, пятерки и т. д. по мастямъ.

Положивъ эту *тройку* на свое мѣсто, разложите нѣ-

[1]) Пары должны слегка прикрывать одна другую, потому что снимается только постоянно верхняя карта.

сколько ниже четыре карты, какъ показываетъ *фиг. в* и, не соблюдая мастей, смотрите, нельзя ли сдѣлать выгодныхъ сочетаній, т. е. снять съ *фиг. а* подходящую карту на фиг. в или б.

Дѣло въ томъ, чтобы, выкладывая карты поочередно на кучку *г.* на *фиг. в.* кладутъ сочетающіяся по значенію карты, не соблюдая мастей и стараясь постепенно распутывать *фиг. а.*

Чтобы *Пасьянсъ* вышелъ, всѣ карты должны перейти на *фиг. б.* и составить четыре послѣдовательныя кучки по мастямъ.

Гвардейскій воротникъ, такъ названный по причинѣ своей пестроты, выходитъ очень рѣдко, и если желаютъ упорно достигнуть этого результата, то необходимо вооружиться большимъ терпѣніемъ.

10. Отъ нечего дѣлать.

Употребляется колода въ 32 карты и, стасовавъ ихъ, кладутъ три ряда картъ въ три карты, потомъ вынимаютъ на удачу еще карту, чтобы знать съ чего начинать и кладутъ ее по правую сторону. Тогда въ особенную, одиночную, кучку выкладываютъ карту за картой, наблюдая, не придется ли она, по своему значенію и масти, къ выложеннымъ по правую сторону картамъ.

Если въ трехъ рядахъ встрѣтятся подобныя карты, то ихъ немедленно брать и замѣнять другими изъ колоды.

11. Число 300.

Форма этого *Пасьянса* до крайности незатѣйлива, такъ

какъ состоитъ въ постоянномъ, очередномъ выкладываніи картъ на столъ, а, между тѣмъ, онъ имѣетъ въ себѣ какую-то тайную привлекательность, которая побѣждаетъ физическую усталость, и игрокъ, добиваясь желанной цифры *300*, проводитъ цѣлые часы въ раскладываньи этого *Пасьянса*, забывая и сонъ, и утомленіе.

Прежде всего должно помнить, что въ этой игрѣ *тузъ* считается за 11 и съ приложенной къ нему девяткой составляетъ 20 очковъ; *король* означаетъ 4 и съ присоединеніемъ шестерки считается за 10, *дама* оцѣнивается въ 3; но для составленія 10, суммы необходимой при разсчетѣ, надо прикладывать семерку, и, наконецъ, *валетъ*, означающій 2 въ соединеніи съ восьмеркой, составляетъ 10. Десятка не соединяется ни съ какою другою картою и откладывается одиночно.

Запомнивъ этотъ предварительный разсчетъ, игрокъ начинаетъ выкладывать медленно карты на столъ, приговаривая: *разъ*, *два* и *три* и если въ этихъ трехъ картахъ встрѣтятся *черви*, ихъ откидываютъ въ сторону и продолжаютъ выкладывать поочередно карты; но въ этотъ разъ приговаривая: *шестерка*, *семерка*, *возьмерка*, *девятка* и т. д. до *туза* включительно, и тутъ не черви ужъ отбрасываются, а карта, соотвѣтствующая вашему вызову. Карты, вышедшія, такимъ образомъ, присоединяются къ отложеннымъ въ сторону уже червямъ, а игрокъ, послѣ *туза* снова говоритъ: „разъ, два, три“, и снова отбрасываетъ черви, встрѣтившіяся въ этихъ трехъ картахъ. Такимъ образомъ, считая поперемѣнно, то: *разъ*, *два*, *три*, то: *шестерка*, *семерка* и т. д. до туза, игрокъ выкладываетъ всю колоду, но и на первый разъ это раскладываніе должно непремѣнно окончиться тузомъ; тогда отложенныя въ сторону карты собираютъ въ кучку и откладываютъ на

лѣво, означая тѣмъ, что *одинъ туръ* сдѣланъ, а колоду, не тасуя, оборачивают и снова начинаютъ выкладывать карты, приговаривая: *разъ, два, три* и, отбрасывая во вторую кучку, встрѣчающіяся *черви* или соотвѣтствующія перечисленію карты. Въ этотъ второй разъ тузъ не есть обязательно заключительная карта, и, оборачивая колоду въ третій разъ (послѣдній разъ), должно начинать пересчитывать карты, согласно съ послѣдней втораго раза, т. е. если она названа была, напр. *семерка*, то, оборотивъ колоду въ третій разъ, игрокъ продолжаетъ пересчитывать съ *восьмерки* и т. д.

Если въ третій разъ заключительная карта была *три*, то *первая* часть *Пасьянса* кончена и должно приступать къ разсчету трехъ составившихся кучекъ. Если-же послѣдняя карта была какая нибудь иная, то можно оборотить колоду въ четвертый разъ и досчитать непремѣнно до: *разъ*, *два*, *три*, а карты, могущія тутъ еще выйти, присоединяютъ къ третьей кучкѣ.

Окончивъ эту *первую* часть своего *Пасьянса*, игрокъ на время откладываетъ колоду въ сторону, а три кучки, перемѣшавъ въ одну, раскладываетъ на столѣ по вышеуказанному счету, т. е., составляя постоянно десятки, а именно: короли съ шестерками, тузы съ девятками, дамы съ семерками, валеты съ восьмерками, десятки-же особо, сами по себѣ.

Если-же не всѣ карты подлежатъ такому совокупленію, то ихъ считаютъ по числу очковъ, въ нихъ заключающихся. Напр. парными картами въ итогѣ получена сумма, положимъ, хоть 80, а на рукахъ младшими остались: *валетъ*, *шестерка* и *тузъ*, значитъ къ 80 должно еще прибавить 19 и изъ этого выйдетъ сумма 99, которую и должно записать на особой бумажкѣ, какъ окон-

ченную *первую* часть *Пасьянса* и затѣмъ приступить къ составленію *второй* части, которая точно также состоитъ изъ трехъ туровъ, создающихъ три кучки, и сумма, отъ этого происходящая, присоединяется къ суммѣ первой части. Наконецъ, въ третій разъ точно также образуется извѣстная сумма, и сложеніе этихъ-то трехъ суммъ, отмѣченныхъ на особой бумажкѣ, должно доставить въ результатѣ число 300, т. е. тогда и цѣль *Пасьянса* будетъ достигнута.

12. Нищій.

Выкладываютъ на столъ четыре карты рядомъ, и, если между ними случатся двѣ одинаковой масти, на нихъ кладутъ слѣдующія изъ колоды двѣ карты, которыя, въ свою очередь могутъ открыть новую прорѣху бѣднаго нищаго, а добрый благотворитель прикроетъ ихъ новыми заплатами. И, такимъ образомъ, постепенно укладывается вся колода на эти четыре кучки и, чтобъ *Пасьянсъ* вышелъ, должны масти, мало по малу сойти.

Пасьянсъ этотъ очень рѣдко выходитъ и тѣмъ самымъ многимъ особенно нравится, такъ какъ онъ представляетъ собою нѣчто въ родѣ умственной скачки съ препятствіями.

13. Идиллія.

На столъ кладутъ пять кучекъ, состоящихъ каждая изъ пяти картъ, что составляетъ 25 картъ, а остальныя 27 картъ оставляютъ на запасный магазинъ, изъ котораго вынимаютъ тузовъ и королей, и раскладываютъ ихъ внизу и вверху означенныхъ кучекъ.

Если въ 27 картахъ не достаетъ котораго-нибудь

туза или короля и, слѣдовательно, онъ находится въ одной изъ кучекъ, то должно оставить для него мѣсто.

Изъ кучки въ 27 картъ можно произвольно вынимать всѣ подходящія къ королямъ и тузамъ по масти и по значенію карты и класть ихъ на мѣста; но съ пяти кучекъ снимаются только верхнія соотвѣтствующія карты.

14. Эгоистъ.

Это собственно не *Пасьянсъ*, а своего рода игра въ карты, безъ партнера, съ *болваномъ*, почему ее и называютъ *Эгоистомъ*.

Стасовавъ колоду какъ можно тщательнѣе, сдаютъ 3 карты себѣ, а три другія *болвану*, и, открывъ козыря, откладываютъ колоду въ сторону крапомъ вверхъ. Игру *болвана* открываютъ вѣеромъ, потомъ игрокъ ходитъ и замѣняетъ скинутую карту новою, взятою изъ колоды. Если у *болвана* есть чѣмъ крыть, то онъ беретъ взятку, если-же нѣтъ, онъ присоединяетъ къ своимъ картамъ, а игрокъ снова ходитъ. Такъ игра продолжется, пока всѣ карты побиты; если-же у игрока или у *болвана* остались карты, то значитъ *Пасьянсъ* не вышелъ.

15. Бабушка.

На столъ выкладываютъ шесть картъ въ рядъ и если между ними случатся семерки или изъ двухъ картъ можно составить число 7, напр. пятерка и двойка, тройка и четверка и т. д., то карты эти выбрасываются и замѣняются изъ колоды другими. Прочія-же карты, начиная съ восьмерки и, кончая королемъ, располагаются надъ первымъ рядомъ поочередно, и какъ только всѣ шесть

картъ очередныхъ замѣщены, ихъ отбрасываютъ, очищая тѣмъ самымъ мѣсто для новой очередной серіи.

Такимъ образомъ, разбирается вся колода, то снимая семерки въ нижнемъ ряду, то, наполняя верхній рядъ очередными картами, если-же случится такъ, что не представляется ни одной полезной карты ни внизъ, ни вверхъ, и поэтому *Пасьянсъ* не можетъ выйти, то позволяется, на счастье, снять верхнюю карту съ колоды и взглянуть, не пригодится-ли она для того или другаго ряда. Но къ этому пособію можно прибѣгать только однажды.

16. Незабудка.

Отсчитавъ четыре карты, кладутъ эту кучку открыто на столъ. Это чашечка цвѣтка, а кругомъ нея укладываютъ четыре карты, изображающія лепестки. Съ средней кучки снимаютъ верхнюю карту и кладутъ ее въ сторону, для начала очередныхъ кучекъ.

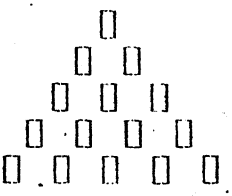
Масти не соблюдаются. Положимъ, что верхняя карта была пятерка, а между лепестками есть шестерка. Ее кладутъ на пятерку и тотчасъ замѣняютъ новою картой. Такъ продолжаютъ увеличивать очередную кучку, наполняя ее соотвѣтствующими картами, то вынимая ихъ изъ колоды, то пользуясь тѣми, которыя окружаютъ чашечку незабудки. Какъ только кучка дошла до послѣдней карты, кучку эту откидываютъ въ сторону, а съ средней кучки снимаютъ новую очередную карту и также точно накладываютъ на нее подходящія карты.

Это возобновляется четыре раза, такъ какъ въ средней кучкѣ было четыре карты, образовавшія четыре очередныя кучки.

Колода оборачивается трижды.

17. Египетская пирамида.

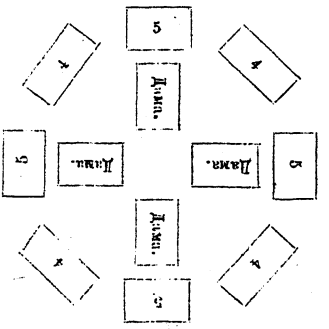
Пятнадцать картъ, вынутыхъ поочередно изъ колоды, раскладываютъ открыто на столѣ въ видѣ пирамиды, начиная съ одной и кончая пятью картами въ рядъ, вотъ такимъ образомъ:



Тогда игрокъ долженъ высмотрѣть какихъ картъ въ составѣ пирамиды болѣе, и, вынувъ эти карты кладутъ ихъ съ правой стороны, какъ начальныя очередныхъ кучекъ. Если въ *Пирамидѣ* есть еще карты, соотвѣтствующія по масти и значенію начальнымъ картамъ, то ихъ присоединяютъ къ первымъ, а опустѣвшія мѣста замѣняютъ другими картами изъ колоды, или скорѣе изъ запаснаго магазина.

18. Звѣзда.

Прежде всего вынимаютъ изъ колоды четыре дамы и укладываютъ ихъ крестомъ, потомъ выдѣляютъ изъ колоды всѣ пятерки и помѣщаютъ ихъ вертикально надъ головою каждой дамы, а затѣмъ четыре четверки располагаются въ углахъ, образуемыхъ пятерками. Вотъ фигура этого расположенія:



На дамъ не кладутъ никакихъ картъ, но на четверки помѣщаются: тройки, двойки, тузы и короли, а на пятерки:—шестерки, семерки, восьмерки, девятки, десятки и валеты. Этотъ *Пасьянсъ* дѣлается въ три пріема, т. е. колода трижды оборачивается, и когда онъ выходитъ, то на столѣ остается карточная восьмиугольная звѣзда, составленная изъ фигуръ.

19. Большой парадъ.

Раскладываютъ на столѣ десять картъ въ рядъ и такихъ рядовъ дѣлаютъ пять, т. е. помѣщаютъ 50 картъ, а двѣ остающіяся откладываютъ закрытыми въ сторону. Это карты запасныя.

Тогда, начиная съ пятаго, т. е. съ нижняго ряда, игрокъ снимаетъ парныя карты, напр. двѣ дамы, двѣ пятерки и т. д., а когда случайно, паръ не найдется, должно прибѣгнуть къ запаснымъ картамъ и открывать ихъ поочередно.

Понятно, что *Пасьянсъ* считается удавшимся, когда вся колода вышла парами.

20. Сплетенье.

Кто любитъ *Пасьянсы*, основанные на соображеніи, тѣмъ мы рекомендуемъ *Сплетенье*, какъ умственную игру, способную занять воображеніе и память.

Прежде всего отбираютъ тузовъ и кладутъ ихъ особо, одинъ возлѣ другаго, потомъ колоду старательно тасуютъ и раскладываютъ всю отдѣльными кучками въ три карты каждая кучка. Эти три карты располагаются вѣеромъ, такъ, что онѣ лежатъ нѣсколько одна на другой, но раскинутыя.

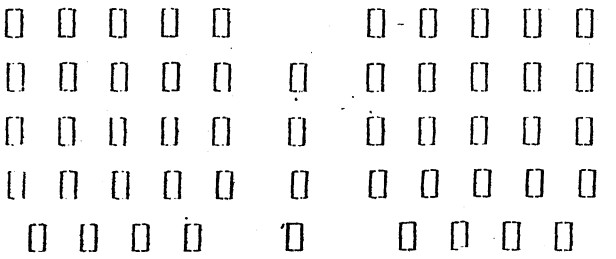
Когда вся колода, такимъ образомъ, расложена на столѣ, то должно внимательно осмотрѣть всѣ верхнія карты въ кучкахъ, и если есть подходящія по значенію и масти къ тузамъ карты, то снять ихъ, открывая тѣмъ слѣдующія за ними карты, способныя также присоединиться къ тузамъ, или могущія соединиться съ другими картами, посредствомъ чего открываются новыя карты. Кучки съ тузами увеличиваются въ восходящемъ порядкѣ, а соединеніе или *сплетеніе* мастей производится по нисходящей линіи. И вотъ тутъ-то представляется игроку трудная умственная работа, такъ какъ перекладывая масти должно внимательно наблюдать, чтобы не заложить нужной карты, которую ужъ освободить будетъ невозможно. Вообще если между верхними есть короли, то мало надежды на счастливый исходъ.

Пасьянсъ этотъ раскладывается трижды, но при счастливомъ расположеніи картъ, онъ выходитъ и въ одинъ разъ. Только это случается очень рѣдко.

21. Два сосѣда-домосѣда.

Также очень замысловатый и красивый *Пасьянсъ*, надъ

которымъ любители охотно задумываются, гордясь счастливымъ исходомъ, какъ, разрѣшеніемъ важной задачи. Начинаютъ съ того, что раскладываютъ въ рядъ одиннадцать картъ, но такъ, что пять картъ подъ рядъ съ одной стороны (жилище одного сосѣда) и пять точно также съ другой стороны (жилище же втораго сосѣда). А въ промежуткѣ помѣщается одиннадцатая карта, которая опредѣляется въ значеніи очередной кучки шестою картою перваго ряда. Положимъ, что эта шестая карта была *пятерка*, значитъ остальныя три пятерки должны быть положены въ промежуткѣ и изобразить собою лѣсъ, раздѣляющій жилища сосѣдовъ-домосѣдовъ куда они ходятъ по грибы да по малину. Фигура эта достаточно ясно по-



казываетъ общее расположеніе всѣхъ 52 картъ колоды, изъ которыхъ четыре середнія образуютъ очередныя кучки въ восходящемъ порядкѣ. Остальныя карты перекладываются и, возвышаясь и понижаясь, смотря, какъ того требуютъ интересы *Пасьянса*.

Пасьянсы въ двѣ колоды.

22. Симпатія.

Пасьянсъ этотъ выполняется двумя особами, изъ которыхъ каждая береть одну колоду, тасуетъ ее и раскла-

дываетъ на 16 кучекъ, по три карты въ каждой, а остающіяся затѣмъ четыре карты на двѣ кучки по двѣ карты. Одинъ игрокъ имѣетъ свои кучки открытыми, а другой, напротивъ, оборачиваетъ ихъ крапомъ вверхъ. Уложивъ кучки въ этомъ порядкѣ, игрокъ, имѣющій слѣпыя кучки, открываетъ ихъ постепенно и, если встрѣтятся одинакія, т. е. *симпатизирующія карты,* то ихъ отбрасываютъ. Должно строго соблюдать очередь и съ одной кучки двухъ картъ не снимать.

Пасьянсъ этотъ разыгрывается и другимъ способомъ, а именно, вмѣсто паръ снимаютъ число 14, только непремѣнно по мастямъ. Напр. играютъ А и Б. У А кучки закрытыя, и онъ съ первой кучки открываетъ *червонную даму,* означающую 12, слѣдовательно Б долженъ пріискать двойку червонную, а если онъ ее не имѣетъ, то А прячетъ свою даму подъ исподъ кучки, а съ другой слѣдующей кучки открываетъ карту. Вообще этотъ *Пасьянсъ* рѣдко выходитъ.

23. Путешественники.

Изъ двухъ колодъ вынимаютъ четырехъ королей и четырехъ тузовъ, которые и укладываютъ въ два ряда на столѣ, располагая ихъ такъ, чтобы пиковый тузъ находился подъ пиковымъ королемъ, бубновый подъ бубновымъ же и т. д. Тогда тасуютъ остальныя карты, какъ можно тщательнѣе и начинаютъ раскладывать въ два ряда 13 кучекъ такимъ образомъ, чтобы верхній рядъ кончался восьмою картою, а нижній, начинаясь девятой, кончался бы тринадцатой. Раскладывая эти кучки, должно повторять: „тузъ, двойка, тройка“ и т. д. до короля включительно, и если случится, что названная карта согласуется съ мѣстомъ

ей назначеннымъ, ее откладываютъ въ сторону. Это будущіе *Путешественники*, и чѣмъ болѣе случится такихъ картъ на кучкахъ, тѣмъ выгоднѣе для *Пасьянса*.

Напр. вы, перечисляя карты, говорите: *четверка*, и въ самомъ дѣлѣ изъ колоды вынимаютъ эту карту; отбросивъ ее, вы опять повторяете: *четверка* и продолжаете такимъ образомъ пересчитывать всѣ карты колоды до послѣдней. Иногда, при счастливомъ расположеніи картъ, *Путешественниковъ* набирается очень много, и когда всѣ карты съ рукъ сошли, должно осмотрѣть, нѣтъ ли на кучкахъ картъ, удобныхъ для накрытія королей и тузовъ, т. е. дамъ или двоекъ и слѣдующихъ затѣмъ картъ.

Убѣдясь, что съ кучекъ снимать болѣе нечего, игрокъ долженъ взять верхняго *Путешественника* и, смотря по его значенію, положить его подъ низъ соотвѣтственной ему кучки. Напр. если это *король*, то кладутъ ее подъ 13-ю кучку, а ея верхнюю карту, хоть *девятку*, напримѣръ, помѣщаютъ подъ девятую кучку, и, такимъ образомъ, продолжаютъ странствовать по всѣмъ тринадцати кучкамъ, пока не откроется карта, годная для очередныхъ королей и тузовъ, или такая, которая принадлежитъ уже къ своей кучкѣ.

Когда всѣ *Путешественники* вышли, то кучки собираются въ одну колоду, кромѣ очередныхъ, разумѣется, перетасовываются и вторично раскладываются на 13 кучекъ, набирая, какъ и прежде, *Путешественниковъ*.

Этотъ пріемъ повторяется трижды; но если въ третій разъ всѣ карты не улеглись на очередныхъ кучкахъ, то значитъ, что *Пасьянсъ* не вышелъ.

24. Дѣдушка.

Пять кучекъ, по пяти картъ въ каждой, кладутъ на

столъ одну возлѣ другой, а вверху и внизу помѣщаются по одной *слѣпой* картѣ [1]). Далѣе, подъ кучками, раскладываютъ еще пять картъ, изъ которыхъ первая, какая бы она ни была, дѣлается очередною и помѣщается подъ верхнею слѣпою картою. Всѣ карты одного съ нею значенія должны помѣщаться рядомъ съ нею и на нихъ ложатся карты въ восходящемъ порядкѣ.

Должно стараться, по возможности, освобождать карты съ пяти кучекъ и потому, раскладывая колоду на пять, ниже лежащихъ картъ, всѣ карты подходящія къ верхнимъ картамъ кучекъ, но подходящія въ нисходящемъ порядкѣ, должно на нихъ накладывать, чѣмъ много облегчается освобожденіе кучекъ. *Пасьянсъ* этотъ раскладывается три раза, но кучки и слѣпыя карты остаются неприкосновенными до самаго конца, послѣднія же, т. е. двѣ слѣпыя карты или *запасныя*, открываются только послѣ третьей сдачи, когда ужъ съ кучекъ нечего брать.

25. Метаморфоза.

На столъ кладутъ девять картъ по 3 въ рядъ, и если между ними выйдетъ король, тузъ или подходящія къ нимъ карты по значенію и мастямъ, то ихъ располагаютъ по обѣ стороны девяти картъ.

Когда нечего болѣе снимать съ этихъ картъ, игрокъ начинаетъ составлять *запасный магазинъ*, т. е. выкладывать одну за другую карты на столъ, изображая такимъ образомъ одну кучку. При этомъ должно внимательно слѣдить, не явится ли изъ колоды карта, могущая присоединиться къ королямъ и тузамъ, или открывающая

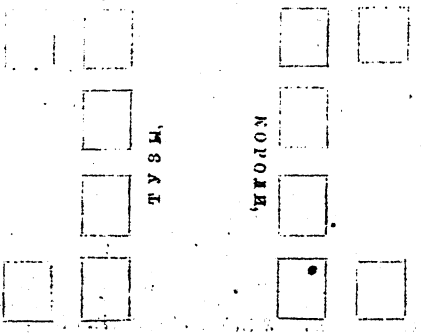
[1]) Слѣпая карта—крапомъ вверхъ.

возможность снять одну изъ девяти картъ, которая въ такомъ случаѣ немедленно замѣняется верхнею картою изъ *магазина*. Такъ продолжаютъ перекладывать карты, пока онѣ оказываются полезными для очередныхъ кучекъ, и *Пасьянсъ* считается удавшимся, когда въ этихъ кучкахъ совершилась *Метаморфоза*, т. е. кучки, начавшіяся съ королей, покрылись тузами, а тузы, на оборотъ, превратились въ королей.

Магазинъ можно оборачивать дважды.

26. Готическій замокъ.

Это одинъ изъ труднѣйшихъ умственныхъ *Пасьянсовъ*, и хотя онъ раскладывается трижды, но выходитъ довольно рѣдко, въ особенности при недостаточномъ вниманіи. Фигура раскладки такова:



По мѣрѣ, какъ раскладываются такимъ образомъ всѣ карты, съ рукъ должно помѣщать четыре короля и четыре туза по срединѣ фигуры, образуя тѣмъ очередныя кучки. Съ четырехъ угловъ или *башенъ замка* можно помѣщать подходящія къ очереднымъ кучкамъ карты, хотя бы онѣ и не приходились на одной линіи; а съ другихъ

мѣстъ можно только брать ту карту, которая придется возлѣ кучки своей масти. Напр. положимъ, что короли съ тузами расположены въ слѣдующемъ порядкѣ:

1) Червонный
2) Пиковый
3) Бубновый
4) Трефовый.

На третьей кучкѣ фигуры по правую сторону выходитъ бубновая дама, и такъ какъ, бокъ объ бокъ съ нею въ центрѣ фигуры, находится бубновый же король, то она можетъ быть присоединена къ нему и замѣщена другою картою; точно также еслибы вышла съ лѣвой стороны бубновая двойка на третьей кучкѣ фигуры, то ее слѣдовало бы снять на туза. Съ *башенъ* же, повторяемъ, можно помѣщать подходящія карты безразлично. Это составляетъ огромную выгоду для *Пасьянса*.

Когда всѣ карты съ рукъ, такимъ образомъ помѣщены, должно осмотрѣть внимательно нѣтъ ли въ фигурѣ еще удобно помѣщаемыхъ на очередныя кучки, и если такихъ же найдется, то должно начать перекладывать съ кучки на кучку, разумѣется, по мастямъ, всѣ послѣдовательно сходящіяся карты; но эти соединенія нужно дѣлать какъ можно обдуманнѣе, имѣя постоянною цѣлью снимать съ фигуры какъ можно болѣе картъ на очередныя кучки, не перепутывая однако масти и не закладывая младшія карты старшими.

Этотъ процессъ соединенія картъ весьма трудная задача для игрока, который не только не долженъ надѣяться на тройную раскладку колоды, но, напротивъ, ему надо употреблять всѣ старанія, чтобы вслѣдствіе его сообразительности *Пасьянсъ* вышелъ въ два оборота.

27. Знамя.

Первоначально выкладываютъ на столъ кучку въ восемь картъ и надъ нею кладутъ, въ видѣ первой очередной кучки, карту однимъ очкомъ болѣе той, которая есть верхняя карта главной кучки. Напр. если она кончается *пятеркой*, то очередная кучка должна начинаться *шестеркой* и такъ далѣе.

Кругомъ этой главной кучки раскладываютъ восемь картъ, по четыре съ каждой стороны, и если между ними случится такая, которую можно снять на очередную кучку, то ее немедленно снимаютъ и мѣсто ея замѣщаютъ картою изъ колоды.

На очередной кучкѣ масти не соблюдаются, но карты на ней идутъ въ восходящемъ порядкѣ, и когда дойдетъ очередь карты, лежащей на главной кучкѣ, ее снимаютъ какъ бы запирая тѣмъ первую очередную кучку, а сверхъ нея кладутъ новую карту однимъ очкомъ значительнѣе той, которая открылась на главной кучкѣ. Такимъ образомъ, когда всѣ восемь картъ главной кучки перейдутъ въ восемь же очередныхъ кучекъ, помѣщаемыхъ другъ на друга — *Пасьянсъ*, значитъ вышелъ. Колоду позволяется оборачивать дважды.

28. Китайское письмо.

Это очень замысловатый и вмѣстѣ занимательный *Пасьянсъ*, но онъ любитъ просторъ и занимаетъ много мѣста на столѣ.

Начинаютъ съ того, что раскладываютъ въ рядъ двѣнадцать картъ, а тринадцатую кладутъ въ правую сторону въ видѣ запаса. Разложивъ, такимъ обрзомъ, карты,

должно смотрѣть, нѣтъ ли между ними королей и тузовъ, которые должны образовать очередныя кучки надъ этимъ первымъ рядомъ, самымъ важнымъ во всемъ *Пасьянсѣ*, такъ какъ только съ него одного можно снимать свободно всѣ подходящія къ кучкамъ карты. Далѣе встрѣчаются затрудненія, а именно: второй, третій и всѣ другіе ряды въ двѣнадцать же картъ накладываются на нижнюю часть предъидущаго ряда и образуютъ собою нѣчто похожее на рыбью чешую, но подходящія къ очереднымъ кучкамъ можно брать только съ краевъ, перваго, двѣнадцатаго и тринадцатаго ряда, изъ средины же не позволяется брать никакой карты. Взятая карта немедленно замѣщается картою, взятою изъ колоды.

Когда всѣ карты, такимъ образомъ, уложены, должно разсмотрѣть, какія карты можно съ нижняго, т. е. послѣдняго, ряда снять на очередныя кучки, и когда игрокъ убѣдится, что снимать болѣе нечего, то онъ можетъ приступить къ соединеніямъ, которыя производятся и въ восходящемъ и въ низходящемъ порядкѣ, смотря какъ того требуютъ выходы *Пасьянса*. Открыто лежащія карты много облегчаютъ этотъ трудъ.

Когда, вслѣдствіе долгаго соображенія, игроку удалось освободить или скорѣе уничтожить цѣлый вертикальный рядъ, то онъ закладываетъ его верхнею картою съ тринадцатаго или запаснаго ряда, чѣмъ открываетъ себѣ лишній способъ соединенія мастей. Само собою разумѣется, что эти совокупленія картъ должны всегда дѣлаться съ цѣлію открывать подходящія къ очереднымъ кучкамъ карты, и всѣ старанія игрока клонятся къ тому, чтобы для будущихъ двухъ сдачъ убавить какъ можно болѣе колоду. Этимъ обусловливается удачный исходъ *Китайскаго письма*.

Собирать карты для слѣдующей сдачи, должно очень осторожно, начиная съ тринадцатаго ряда и стараясь не измѣнить порядка картъ.

29. Восемь мудрецовъ.

Кладутъ на столъ десять картъ рядомъ, и если между ними случатся тузы, то помѣстите ихъ выше десятикарточнаго ряда, чтобъ образовать очередныя кучки, начинающіяся тузами и оканчивающіяся королями, если *Пасьянсъ* удался.

Убѣдясь, что между десятью картами нѣтъ болѣе подходящихъ къ очереднымъ кучкамъ, игрокъ замѣщаетъ пустыя мѣста изъ колоды и смотритъ, нельзя ли совокупить карту съ картой въ низходящемъ порядкѣ и такъ, чтобы постоянно красная лежала на черной и на оборотъ. Если во время этой операціи выпадетъ карта, соотвѣтствующая очередной кучкѣ по своей масти и своему значенію, то ее помѣщаютъ немедленно.

Карты, остающіяся въ колодѣ, могутъ быть переложены дважды, не перетасовывая ихъ, впрочемъ.

30. Четыре времени года.

Прежде всего раскладываютъ двѣнадцать картъ въ видѣ вороть, и если между ними случатся тузы и короли, то ихъ помѣщаютъ въ середину вороть. Пустыя мѣста не закладываются, а прикрываются когда накладываютъ второй рядъ, такъ, что двѣнадцать кучекъ, образующія ворота, бываютъ различнаго содержанія, иныя вмѣщаютъ больше картъ, иныя меньше. Когда вся колода, такимъ образомъ, разложена на двѣнадцать кучекъ, съ которыхъ

были выдѣлены всѣ карты, относящіяся къ очереднымъ кучкамъ,—игрокъ окончилъ *весну* и, приступая къ *лѣту*, береть въ руки каждую кучку, начиная съ первой и переложивъ на столъ всѣ ея карты, одну за другою, выкладываетъ тѣ, которыя удобны для очередныхъ кучекъ, остальныя же, собравъ снова, кладетъ на прежнее мѣсто.

Пересмотрѣвъ, такимъ образомъ, всѣ 12 кучекъ, игрокъ приступаетъ къ *осени*, и для этого, взявъ въ руки снова первую кучку, раскладываетъ ея карты на столько слѣдующихъ кучекъ, на сколько хватитъ. Удобныя для очередныхъ кучекъ карты присоединяются къ нимъ, а затѣмъ тоже самое дѣлаютъ со второй кучкой, съ третьей, четвертой и т. д. до двѣнадцатой, которая, оставшись одна, изображаетъ *зиму*, а затѣмъ, перебравъ поочередно ея карты, игрокъ тѣмъ оканчиваетъ свой *Пасьянсъ*.

31. Царство женщинъ.

Отсчитываютъ кучку въ 32 карты и кладутъ ее открытою на столѣ. Первая карта изъ колоды опредѣляетъ очередныя кучки. Только если выйдетъ *дама*, то ее кладутъ подъ исподъ колоды и замѣняютъ слѣдующей картой.

Опредѣливъ, такимъ образомъ, очередныя кучки, игрокъ кладетъ на столъ семь картъ, что вмѣстѣ съ пакетомъ въ 32 карты составляетъ два ряда. Эти семь картъ могутъ соединиться по мастямъ, но въ порядкѣ низходящемъ, а на очередныхъ кучкахъ соблюдается порядокъ восходящій. Оставшіяся въ рукахъ карты складываются въ кучку одна за другою, и если выйдетъ дама, которая не приноситъ собою никакой пользы, то она остается на этой кучкѣ, но игрокъ имѣетъ право взять за нее

снизу этой кучки три карты и подложить ихъ подъ исподъ колоды, которую держитъ въ рукахъ.

Если же дама можетъ быть помѣщена на одной изъ очередныхъ кучекъ, то за нее *запасный магазинъ* платитъ колодѣ, которая еще въ рукахъ у игрока — пять картъ; точно также эти пять картъ присоединяются къ колодѣ, изъ главной кучки въ 32 карты, если на ней откроется дама, которая можетъ быть помѣщена на очередную кучку или должна замѣстить одну изъ семи запасныхъ картъ.

Пасьянсъ дѣлается въ одинъ оборотъ колоды, но пока въ этой колодѣ есть еще дамы, надежда на счастливый исходъ *Пасьянса* не утрачивается.

32. Двѣнадцать спящихъ дѣвъ.

На столѣ раскладываютъ, крапомъ вверхъ, двѣнадцать кучекъ по восьми картъ въ каждой въ два ряда, т. е. по шести кучекъ въ ряду, остальныя же восемь картъ откладываютъ въ сторону какъ резервныя. На кучкахъ открываютъ по одной картѣ и назначаютъ снимать попарно число 13, когда же откроется король, то его не снимаютъ, а только переворачиваютъ кучку, и если случайно тутъ тоже откроется король, то должно смѣшать карты, такъ какъ ужъ этотъ *Пасьянсъ* выйти не можетъ.

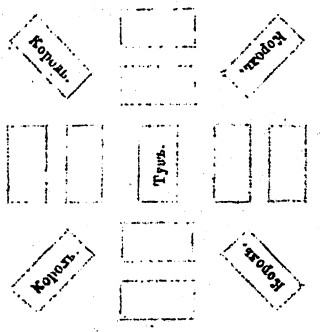
Число тринадцать должно стараться снимать такъ, чтобы уравнивать, по возможности, кучки. Когда всѣ кучки будутъ лежать съ открытыми на нихъ картами, а снимать нельзя ни одной, то надо прибѣгнуть къ помощи резервныхъ картъ и выложить на столъ одну изъ нихъ, которая, большею частью, находитъ себѣ товарища на одной изъ кучекъ и тѣмъ самымъ открываетъ ходъ другимъ

соединеніямъ. Если между резервными картами встрѣтится король—его сбрасываютъ въ сторону и вынимаютъ слѣдующую карту. Когда всѣ резервныя карты отслужатъ свою службу, а кучки еще не уничтожены, то позволяется, по собственному выбору, оборотить одну изъ кучекъ, что очень много помогаетъ счастливому исходу, если только не откроется роковой король, котораго съ кучки снять нельзя.

33. Мельница.

Прехорошенькій *Пасьянсъ*, требующій, впрочемъ, большаго вниманія, такъ какъ онъ немного сбивчивъ.

Прежде всего вынимаютъ изъ колоды какого нибудь туза и кладутъ его на столъ, а по четыремъ сторонамъ его помѣщаютъ по двѣ карты. Пустые же углы замѣщаются королями, на которыхъ соблюдается порядокъ нисходящій до туза, а на средняго туза помѣщаются карты въ порядкѣ восходящемъ, и кучка, возобновляющаяся четыре раза, оканчивается королемъ. Вотъ фигура расположенія картъ:



Масти здѣсь не соблюдаются, и по мѣрѣ, какъ карты, окружающія средняго туза, будутъ сходить, ихъ должно замѣнять новыми изъ колоды, такъ, что когда *Пасьянсъ* выйдетъ, то кучка съ среднимъ тузомъ будетъ лежать съ королемъ на верху, а по четыремъ угламъ появятся кучки, накрытыя тузами. *Пасьянсъ* дѣлается въ одинъ оборотъ.

34. Капризницы.

Начинаютъ съ того, что раскладываютъ всю колоду по мастямъ въ слѣдующемъ порядкѣ:

Черви. Трефы. Бубны. Пики.

При этомъ 4-хъ королей и 4-хъ валетовъ помѣщаютъ надъ этими, подъ масть собирающимися, кучками. На королей помѣщаются: тузы, двойки и т. д. до дамы, а на валетовъ идутъ десятки, девятки и пр. также до дамы. Слѣдовательно удача *Пасьянса* зависитъ отъ дамъ, и если онѣ закапризничаютъ и начнутъ прятать за собою нужныя карты, то игра не удастся.

Пасьянсъ этотъ дѣлается съ тремя перемѣнами, а потому самому очень завлекателенъ.

1-я перемѣна есть, какъ мы сказали, размѣщеніе картъ по мастямъ и образованіе очередныхъ кучекъ изъ 4-хъ королей и 4-хъ валетовъ.

2-я перемѣна исполняется такъ: размѣщенныя по мастямъ карты собираютъ снова въ одну колоду, но, не тасуя, а начиная собирать съ послѣдней масти, т. е. съ пиковой и кончая первой, т. е. червонной.

Тогда карты опять раскладываютъ на четыре кучки

и, разумѣется, масти выходятъ въ томъ порядкѣ, какъ ихъ раскладывали въ первой перемѣнѣ, только теперь каждая масть ложится на всѣ четыре кучки, предоставляя игроку возможность пополнять соотвѣтствующими картами очередныя кучки.

3-я и послѣдняя перемѣна рѣшаетъ судьбу этого занимательнаго *Пасьянса*.

Собравъ снова карты въ одну колоду и не тасуя ихъ, раскладываютъ полукругомъ десять кучекъ крапомъ вверхъ, а послѣднія карты находятся на всѣхъ этихъ кучкахъ и высмотрятъ, нѣтъ-ли между ними полезныхъ для очередныхъ кучекъ картъ. Снимая такія, должно, вслѣдъ за этимъ открыть и закрытую карту на пакетѣ. Если случится, что ни снимать, ни открывать болѣе нечего, то должно всѣ десять кучекъ переворотить, и это можно повторить нѣсколько разъ, т. е. до тѣхъ поръ, пока будутъ открываться карты полезныя для очередныхъ кучекъ, которыя всѣ восемь должны покрыться дамами, и тогда *Пасьянсъ* вышелъ.

35. Французскій садъ.

Извѣстно, что французскіе сады состоятъ изъ правильныхъ, прямыхъ аллей, идущихъ параллельно, а такъ какъ этотъ *Пасьянсъ* состоитъ изъ многихъ рядовъ картъ одной длины и одного разстоянія, то, вѣроятно, по этой причинѣ и придумали ему названіе *Французскаго сада*.

Первоначально выкладываютъ на столъ десять картъ въ одинъ рядъ и, выложивъ, выдѣляютъ изъ нихъ 4 туза и 4 короля, которые помѣщаются выше, по обѣ стороны десятикарточнаго ряда. На корслей идутъ дамы и все кончается тузами, а на тузовъ ложатся двойки и кончается королями. Покончивъ, такимъ образомъ, съ первымъ ря-

домъ и, замѣстивъ пустыя мѣста новыми картами, игрокъ кладетъ второй рядъ, изъ котораго также выбираетъ карты полезныя для очередныхъ кучекъ, а пустыя мѣста замѣняетъ новыми картами изъ колоды.

Третій, четвертый рядъ и т. д. до истощенія колоды, раскладываются также параллельно двумъ первымъ рядамъ, только ужъ изъ втораго тогда брать карты нельзя, а позволяется выдѣлять изъ перваго и послѣдняго положеннаго ряда. Если-же взятая карта открываетъ въ верхнемъ ряду другую полезную карту, то можно и ее взять, только пустое мѣсто немедленно замѣстить новою. Чтобы *Пасьянсъ* этотъ вышелъ, всѣ ряды должны перейти на очередныя кучки.

36. Часы и вѣеръ.

Эти два *Пасьянса* такъ схожи, что не стоитъ давать имъ отдѣльныхъ нумеровъ въ нашемъ, ужъ и безъ того богатомъ собраніи *Пасьянсовъ*.

Начнемъ съ *Часовъ*, для исполненія которыхъ прежде всего вынимаютъ изъ колоды какого-нибудь короля и кладутъ его на столъ. Положимъ, что онъ бубновый. Это означаетъ, что всѣ цифры циферблата должны быть составлены изъ бубновой масти, и когда игрокъ начнетъ, по обыкновенію, выкладывать изъ колоды карты въ запасную кучку, всѣ бубны онъ долженъ класть кругомъ короля, соотвѣтственно цифрамъ часовъ, т. е. даму, означающую 12, кладутъ вверху, а внизу, противъ нея шестерку, далѣе идетъ девятка противъ тройки, валетъ противъ туза и т. д. Послѣ этого на эти бубновыя карты кладутъ пиковую масть, потомъ червонную и кончаютъ трефовой. Колода оборачивается три раза.

Вѣеръ выполняется почти также: изъ колоды выкладываютъ, по обыкновенію, въ запасную кучку карты, и, при появленіи двѣнадцати очередныхъ картъ, т. е. отъ туза до дамы, помѣщаютъ ихъ вѣерообразно надъ главной кучкой, а королей оставляютъ въ рукѣ, гдѣ они и должны собраться всѣ восемь, если въ три оборота *Пасьянсъ* вышелъ. На двѣнадцать очередныхъ картъ, изображающихъ вѣеръ, другія карты равнаго съ ними значенія укладываются красная на черную и наоборотъ.

37. Радуга.

Прежде всего, стасовавъ, какъ можно тщательнѣе, обѣ колоды, выложите на столъ четыре открытыя кучки по 12 картъ въ каждой, остатокъ-же колоды разложите на тринадцать кучекъ и размѣстите полукругомъ надъ первыми кучками.

Уложивъ, такимъ образомъ, всѣ карты колоды, начинайте брать карты съ четырехъ кучекъ, т. е. если выйдетъ тузъ, то откладывайте его выше *Радуги* и на него кладите двойку, тройку и т. д. до королей. На карты-же *Радуги* можете помѣщать карты въ низходящемъ порядкѣ, и когда всѣ тузы дойдутъ до королей, то значитъ, что *Пасьянсъ* вышелъ.

38. Баррикада.

Двѣнадцать кучекъ, въ три карты каждая, укладываютъ на столѣ въ видѣ воротъ, и если окажутся тузы, то ихъ кладутъ по срединѣ, четыре въ рядъ. Потомъ смотрятъ, нельзя-ли сдѣлать выгоднаго переложенія картъ съ кучки на кучку, въ низходящемъ порядкѣ. Пустыя

мѣста замѣщаются новыми картами изъ колоды. Но тузы помѣщаютъ двойки, тройки и т. д. до королей. Колода не оборачивается.

39. Конгрессъ.

Кладутъ восемь картъ въ рядъ, и если между ними случится тузъ, его помѣщаютъ выше восьмикарточнаго ряда, а пустое мѣсто замѣщаютъ картою изъ колоды. Потомъ начинаютъ выкладывать карту за картой въ особую запасную кучку, и карты, соотвѣтственныя тузамъ, помѣщаются на нихъ до короля. Колода вторично не оборачивается и, поэтому самому, *Пасьянсъ* выходитъ очень рѣдко.

40. Столбы.

Положите на столъ два вертикальныхъ ряда картъ, изъ четырехъ картъ каждый, и въ такомъ разстояніи другъ отъ друга, чтобы между ними можно было помѣстить два ряда картъ, состоящихъ изъ тузовъ и королей.

На тузы помѣщаются карты въ восходящемъ порядкѣ, а на короли, напротивъ, въ низходящемъ. Когда съ двухъ рядовъ нечего брать, то можно прибѣгнуть къ соединеніямъ, замѣщая пустыя мѣста картами изъ колоды.

Пасьянсъ этотъ долженъ выходить въ одинъ разъ.

41. Печаль и радость.

Десять картъ кладутъ на столъ въ одинъ рядъ, и если между ними окажутся тузы—помѣщаютъ ихъ надъ этимъ рядомъ, а на тузы, разумѣется, всѣ подходящія къ нимъ

карты. Пустыя мѣста пополняются изъ колоды, и когда брать болѣе нечего, должно осмотрѣть нельзя ли между десятью картами произвести совокупленіе въ низходящемъ порядкѣ и, помѣщая красную карту на черную и на оборотъ.

Колода, находящаяся въ рукахъ, можетъ быть оборочена дважды.

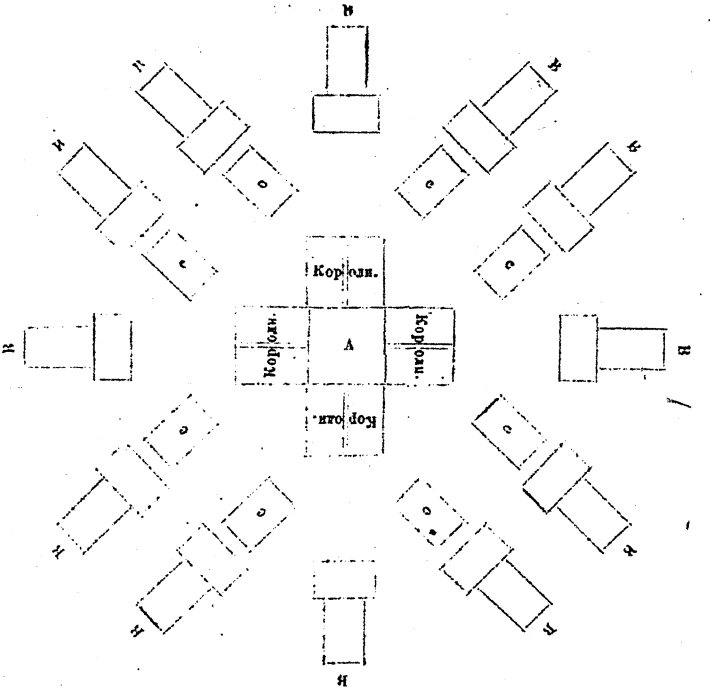
42. Лекарство отъ скуки.

Шестнадцать кучекъ, по шести картъ въ каждой, раскладываютъ въ четыре ряда открыто, а остающіяся восемь картъ, раздѣливъ на двѣ равныя кучки, т. е. по четыре карты въ каждой, помѣщаютъ слѣпыми, т. е. крапомъ вверхъ по обѣ стороны четырехъ рядовъ. Съ открытыхъ кучекъ снимаютъ попарно карты, составляющія вмѣстѣ число 14, т. е. короля и туза, десятку и четверку, даму и двойку, двѣ семерки, восьмерку и шестерку и т. д.

Когда въ четырехъ рядахъ остановятся сочетанія, должно открыть одну изъ слѣпыхъ кучекъ, а если это средство не поможетъ, то прибѣгнуть къ помощи второй кучки. Чтобъ *Пасьянсъ* вышелъ, всѣ карты должны, такимъ образомъ, сойти со стола.

43. Солнце.

Фигура этого *Пасьянса* очень красива, какъ видно изъ слѣдующаго рисунка:



Прежде всего вынимаютъ всѣхъ восемь королей и кладутъ ихъ на столѣ, какъ показываетъ фиг. А. Потомъ на мѣстахъ В. В. В. помѣщаютъ кучки въ три карты, изъ которыхъ двѣ крапомъ вверхъ, а третья поперегъ открыто. Если между этими картами окажется тузъ, его кладутъ по угламъ фиг. А. на мѣсто С. С. С.

Остальныя карты выкладываютъ съ рукъ постепенно, наблюдая, чтобъ не пропустить случая положить на тузы съ кучекъ ли, изъ колоды ли подходящую карту, и такимъ образомъ, если *Пасьянсъ* вышелъ, то останутся на столѣ восемь королей, окруженные восемью дамами.

44. Путаница.

Укладываютъ на столъ 12 кучекъ по три карты въ каждой, но укладываютъ растягивая каждую кучку вдоль такъ, чтобы всѣ три карты были на виду. Всего 36 картъ. Если между нижними, сверху лежащими картами, случатся тузы, ихъ помѣщаютъ выше кучекъ и на нихъ соблюдается порядокъ восходящій, въ кучкахъ же карты перекладываются на старшія младшія. Остальную колоду держатъ въ рукѣ и постепенно образуютъ изъ нее сборную кучку, изъ которой употребляются карты къ соединенію мастей или пополненію очередныхъ кучекъ, начинающихся съ тузовъ, или замѣщенію пустыхъ рядовъ. Оборотъ колоды не допускается.

45. Камень преткновенія.

Стасовавъ обѣ колоды, раскладываютъ ихъ на 13 кучекъ такимъ образомъ, что въ первой кучкѣ только двѣ карты, во второй три, въ третьей—четыре и т. д. до послѣдней тринадцатой, въ которой уже 14 картъ. Разложивъ, такимъ образомъ, обѣ колоды, посмотрите, нѣтъ ли сверху кучекъ тузовъ, и если они случатся, то снимите ихъ въ очередныя кучки, равно какъ и всѣ карты, имъ подлежащія, а потомъ переложите въ нисходящемъ порядкѣ масти на кучкахъ, если такія представятся. Когда всѣ эти пріемы кончены и снимать болѣе нечего, то возьмите въ руки послѣднюю кучку съ четырнадцатью картами и раздвиньте ее, какъ вѣеръ, чтобы можно было видѣть всѣ карты. Если между ними случится такая, которую можно, въ нисходящемъ порядкѣ положить на одну

изъ кучекъ, вы ее выдѣлите изъ четырнадцати картъ, но не одну, а со всѣми картами, сверхъ нея находящимися, и уложите на ту кучку, въ которой есть подходящая масть. Такимъ образомъ, пересматриваются одна за другой всѣ тринадцать кучекъ, однѣ убавляются, другія прибавляются, а многія и совсѣмъ, сами собою, уничтожаются. Такая операція, открывая безпрестанно новыя карты, пополняетъ очередныя кучки и, наконецъ, если игроку посчастливится, всѣ карты изъ тринадцати кучекъ перейдутъ на тузы, что означаетъ удачный исходъ вашего *Пасьянса*.

Кучки должно пересматривать до тѣхъ поръ, пока всѣ масти распутаются, не имѣя между собою никакого *Камня преткновенія* или онъ, этотъ камень преткновенія, въ видѣ посторонней масти, заколодитъ окончательно *Пасьянсъ*.

46. Фейерверкъ.

На столѣ выкладываютъ четыре карты, произнося каждый разъ: *разъ*, *два*, *три*, *четыре*, а *пять* и *шесть* откладываются въ сторону и образуютъ *Магазинъ*. Наверху помѣщаютъ 4 королей, а внизу четырехъ тузовъ, но помѣщаютъ ихъ, не выбирая изъ колоды предварительно, а по мѣрѣ, какъ они выходятъ изъ колоды. Масти соблюдаются. Если попадется карта, соотвѣтствующая названію ей данному, т. е. если вы произнесли *третья* и дѣйствительно вынули тройку, то отложите ее въ сторону, какъ, резервную и продолжайте вызывать *четвертую*, не замѣщая ничѣмъ, взятую вами карту. Точно такъ дѣйствуютъ съ двумя картами *Магазина*. Если же эта, удачно вышедшая, карта полезна для очередной кучки, то кладите ее туда.

Разложивъ всю колоду и убѣдясь, что на четырехъ кучкахъ нѣтъ никакихъ годныхъ картъ, осмотрите сперва резервныя карты и пройдите съ ними тѣ кучки къ которымъ онѣ подходятъ, точь вточь, какъ дѣлается въ *Путешественникахъ*, а когда вышли всѣ резервныя, то разложите по столу *Магазинъ* и возьмите изъ него все, что вамъ будетъ полезно. Когда же и это мало поможетъ, соберите всѣ карты, кромѣ очередныхъ кучекъ, перетасуйте и опять разложите, но уже безъ *Магазина*, а на шесть кучекъ съ резервными картами, если такія представятся.

47. Питомникъ.

Выложите на столъ тринадцать картъ и, если попадутся между ними тузы, то помѣстите ихъ сверху, а равно и подходящія къ нимъ въ восходящемъ порядкѣ карты; пустыя мѣста замѣстите новыми картами изъ колоды, и, когда нечего болѣе будетъ брать, соберите ваши 13 картъ въ одну кучку и отложите этотъ *Питомникъ* въ сторону.

Тогда разложите пять запасныхъ картъ, изъ которыхъ позволяется класть въ *Питомникъ* всѣ карты, подходящія къ верхней его картѣ въ нисходящемъ порядкѣ, и, такимъ образомъ, раскладывайте всю колоду, но старайтесь постоянно класть младшую карту на старшую въ кучкахъ *Запаснаго Магазина*, а такъ какъ короли, оканчивающіе *Очередныя кучки*, могутъ легко запутать *Пасьянсъ*; помѣстясь на младшей картѣ, то, изъ пяти кучекъ, посвятите одну исключительно королямъ.

Размѣщеніе картъ въ *Запасномъ Магазинѣ* требуетъ большаго соображенія, отъ котораго зависитъ успѣхъ *Пасьянса*.

48. Ссылка.

Раскладывайте карты одну возлѣ другой, и ту изъ нихъ, которая ляжетъ между двумя одинакими картами или двумя картами одной масти, отбрасывайте совсѣмъ изъ игры, разъединенныя же этимъ способомъ карты сдвиньте вмѣстѣ, что можетъ причинить новую *ссылку*. Такимъ образомъ, раскладывается вся колода; если же она до конца не разошлась, то позволяется послѣднюю карту перенести къ первой, что иногда производитъ удачную перемѣну.

49. Волненіе.

Всѣ двѣ колоды раздѣляютъ на тринадцать неровныхъ кучекъ, начиная съ двухъ картъ и кончая четырнадцатью картами. Очередныя кучки начинаются тузами и кончаются королями. Разложивъ всѣ карты, должно снять всѣ тѣ, которыя годны для очередныхъ кучекъ. Потомъ каждую кучку берутъ въ руки, начиная съ первой съ двумя картами и перемѣщаютъ эти карты, т. е. верхняя дѣлается нижнею и можетъ тѣмъ открыть полезную для очередныхъ кучекъ карту. Перемѣнивъ, такимъ образомъ, наружность всѣхъ тринадцати кучекъ и снявъ съ нихъ всѣ полезныя карты, осмотрите, нѣтъ ли мастей для перекладки въ низходящемъ порядкѣ. Окончивъ и этотъ пріемъ, берите послѣднюю кучку въ 14 картъ и разложите ихъ на всѣ кучки, начиная съ первой. Если останутся лишнія карты, вы и ихъ помѣстите, но послѣ того какъ убѣдитесь, что съ кучекъ сняты всѣ полезныя карты и произведены совокупленія мастей. Послѣ тринад-

шатой кучки вы возьмете двѣнадцатую, потомъ одинадцатую, десятую и т. д. до первой кучки, которая отъ этого раскладыванья успѣла на столько нарости, что можетъ быть разложена на нѣсколько кучекъ, ничѣмъ уже не запутанныхъ, а потому, естественнымъ образомъ, переходящихъ на очередныя кучки, которыя онѣ собою наполняютъ. Это и есть счастливый исходъ *Пасьянса*, но иногда первая кучка сдѣлается такъ велика, что заходя, за четырнадцать законныхъ картъ, она имѣетъ еще достаточно картъ, чтобы начать второй туръ по кучкамъ, и тогда стоитъ какому нибудь королю накрыть младшую карту своей масти, чтобы *Пасьянсъ* нельзя было распутать.

50 Ласточки.

Всѣ карты обѣихъ колодъ раскладываютъ на 35 кучекъ по три карты въ каждой, но эти три карты раскидываютъ въ видѣ порхающей птички. Вотъ такъ:

Онѣ должны однимъ угломъ прикасаться одна къ другой, и вверху лежащая карта всего важнѣе, такъ какъ она можетъ начинать очередныя кучки, если это тузъ, и соединяться съ другими подходящими по масти и значенію картами. Восемь тузовъ составляютъ очередныя кучки, и карты для нихъ годныя идутъ въ порядкѣ восходящемъ, кончая королями. На кучкахъ же карты перекладываются въ низходящемъ порядкѣ и по мастямъ.

Должно стараться, по возможности, доводить очередныя кучки до конца, т. е. до короля, чтобы какъ можно менѣе было королей между верхними картами, такъ какъ онѣ могутъ совершенно заколодить *Пасьянсъ*; снимать же ихъ нельзя, такъ какъ въ соединеніи мастей соблюдается порядокъ низходящій, т. е. младшую карту кладутъ на старшую.

Этотъ Пасьянсъ очень занимателенъ, и счастливый его исходъ, большею частью, зависитъ отъ терпѣнія и сообразительности игрока.

ОТДѢЛЪ ЧЕТВЕРТЫЙ.

КАРТОЧНЫЕ ФОКУСЫ.

Искусство дѣлать эти фокусы принадлежитъ къ числу общественныхъ талантовъ, и молодые люди, умѣющіе ихъ ловко дѣлать, справедливо пользуются репутаціею свѣтскихъ, любезныхъ кавалеровъ. Эта невинная игра, основанная на ловкости, смѣтливости и умѣньи говорить, можетъ доставить обществу нѣсколько пріятныхъ часовъ, а потому мы сочли вовсе не лишнимъ помѣстить въ этой нашей книгѣ нѣсколько *карточныхъ фокусовъ* доступныхъ всякому развитому и веселаго нрава человѣку.

Мы выбрали только тѣ, которые не требуютъ никакой предварительной подготовки и могутъ быть исполнены обыкновенными картами. По истинѣ, это самые занимательные. Но нѣкоторые изъ нихъ требуютъ помощника, котораго въ дружескомъ обществѣ найти всегда не трудно. Начнемъ хоть съ слѣдующаго простаго фокуса:

1. Фигурная или простая карта?

Два пріятеля сговариваются предварительно, что одинъ возьмется угадывать, крапомъ вверхъ лежащія карты, а

другой, оставаясь посреди гостей и, слѣдовательно, неподозрѣваемый въ сообщничествѣ съ фокусникомъ, условленнымъ заранѣе знакомъ будетъ указывать товарищу: фигурная или простая карта выбрана кѣмъ нибудь изъ присутствующихъ. Напр. положимъ, что для фигурной этотъ сообщникъ или какъ говорится, „куманекъ“, (compère) проводитъ рукою по волосамъ, а для простой этого не дѣлаетъ. Фокусникъ выходитъ въ другую комнату, а между тѣмъ, кто нибудь кладетъ на столъ карту крапомъ вверхъ. По данному знаку артистъ—любитель возвращается, нарочно задумывается и рѣшительно объявляетъ: *Фигура*! И онъ угадываетъ, потому что пріятель его погладитъ волосы. Здѣсь роль помощника труднѣе, чѣмъ роль фокусника, такъ какъ должно умѣть ловко подглядѣть, выбранную карту, не подавая повода подозрѣвать, что дѣйствуешь заодно съ исполнителемъ фокуса.

2. Заставить самаго зрителя дѣлать фокусъ.

Замѣтивъ предварительно какую нибудь карту, разсыпьте по столу колоду крапомъ вверхъ, но мѣсто замѣченной карты не теряйте изъ виду. Положимъ, что это была *шестерка пикъ*; вотъ вы и просите кого нибудь изъ гостей дать вамъ *шестерку пикъ*; онъ вынимаетъ первую попавшуюся подъ руку карту и подаетъ вамъ хоть *валета бубноваго*, вы дѣлаете видъ удивляться его способности угадывать закрытыя карты и просите его опять дать вамъ *валета бубноваго*, онъ подаетъ вамъ, положимъ, *десятку червонную*, тогда вы, сдѣлавъ видъ, что задѣты за живое такимъ соперничествомъ, говорите, ну, такъ я же тамъ найду *десятку червонную* и, подумавъ немного, какъ будто угадывая, гдѣ именно лежитъ *де-*

сятка, вы выдѣляете замѣченную вами *шестерку пикъ*. Удивленные зрители увидятъ, что у васъ на рукахъ дѣйствительно *валетъ бубновый*, *десятка червонная* и *шестерка пикъ*. Чтобы лучше обмануть недогадливыхъ, вы можете обращаться съ этою просьбою нѣсколькимъ лицамъ называть многія карты, а свою, замѣченную, карту имѣть постоянно въ виду.

3. На трехъ или болѣе кучкахъ узнать верхнія карты.

Стасовавъ карты незамѣтно, подсмотрите нижнюю и ловко отвлекая вниманіе шуточными разговорами, положите ее сверхъ колоды, потомъ попросите кого нибудь снять колоду такъ, чтобы сдѣлать три кучки. Вамъ извѣстно, на которой кучкѣ замѣченная карта, а потому вы и называете ее и, снимая съ другой кучки совсѣмъ другую карту, смотрите ее, не показывая гостямъ, но назвавъ карту, сейчасъ взятую, вы открываете третью, и тогда у васъ на рукахъ всѣ три, названныя вами, карты.

4. Сквозь салфетку видѣть карту.

Попросите кого нибудь изъ общества вынуть на удачу карту изъ колоды и, не показывая вамъ, положить ее снова въ колоду, которую вы для этого раздвигаете въ рукахъ вѣеромъ. Само собою разумѣется, что вы должны замѣтить, куда именно положили карту и, дѣлая видъ, что тасуете, быстро переложить колоду такъ, чтобы карта была на верху.

Зрители спокойны, въ полной увѣренности, что замѣченная карта смѣшалась въ срединѣ колоды, и вамъ ни-

какъ нельзя ее отыскать. Вы дѣлаете видъ, что и сами затрудняетесь, какъ будто взялись за дѣло, котораго не можете исполнить. Это несказанно веселитъ гостей, на васъ сыпятся дружныя шутки; но, вдругъ, обращаясь къ хозяйкѣ, вы просите ее приказать подать вамъ бѣлую, непремѣнно бѣлую, салфетку, и увѣряете, что сквозь эту ткань вы увидите задуманную карту. Всѣ, разумѣется, смѣются, но салфетка все-таки принесена. Тогда вы преважно разсыпаете вѣеромъ колоду, ощупываете ея середину, какъ бы еще надѣясь на свою зоркость, но наконецъ выкидываете салфетку на колоду, нѣсколько секундъ шарите подъ нею руками, поднявъ голову къ гостямъ, чтобы не думали, что вы подсматриваете подъ салфетку и вдругъ, опустивъ глаза какъ будто увидали карту, вы съ торжествомъ показываете ее гостямъ. Ясно, что всѣ эти проволочки были только для того, чтобъ отвлекать вниманіе присутствующихъ, такъ какъ карта была давно у васъ въ рукахъ.

5. Угадать карту.

Отсчитайте изъ колоды 21 карту, разложите ихъ въ три ряда и попросите, выбравъ карту, сказать вамъ только, въ которомъ она находится ряду. Тогда соберите кучки, но такъ, чтобы кучка гдѣ находится карта, была бы въ серединѣ. Потомъ раскладывайте опять карты въ три ряда, и ясно, что первая карта есть верхняя карта перваго ряда, во второмъ ряду ложится первая втораго ряда, а въ третьемъ первая третьяго. Опять вторично спросите, въ которомъ ряду отыскиваемая карта и, получивъ утвердительный отвѣтъ, снова соберите кучки, помѣстивъ въ середину ту, въ которой находится карта, потомъ еще

разъ исполните тотъ же маневръ, и тогда, отсчитывая карты съ какой угодно стороны, вы всегда найдете задуманную карту *одиннадцатою* по счету.

6. Отыскать четыре карты.

Шестнадцать картъ раскладываютъ, по четыре въ рядъ, и просятъ замѣтить въ каждомъ ряду по картѣ четырехъ особъ. Карты раскладываются по слѣдующему плану:

1.	2.	3.	4-я карта.
5.	6.	7.	8 „
9.	10.	11.	12 „
13.	14.	15.	16 „

А. замѣтилъ карту въ первомъ ряду, Б. во второмъ, В. въ третьемъ, Д. въ четвертомъ. Во второй разъ карты раскладываются нѣсколько иначе, и это необходимо исполнять какъ можно аккуратнѣе. Вотъ какому счету слѣдуютъ во второй разъ:

1.	5.	9.	13.
2.	6.	10.	14.
3.	7.	11.	15.
4.	8.	12.	16.

Тогда спрашиваютъ А.: въ которомъ ряду его карта? онъ отвѣчаетъ: въ первомъ, а такъ какъ онъ, выбирая карту, бралъ отъ первой до четвертой, теперь же изъ этихъ четырехъ картъ въ первомъ ряду только есть *первая* карта изъ прежнихъ четырехъ, то она и есть карта А. Точно также, если Б. отвѣтитъ: *во второмъ*, вы, зная,

что онъ выбиралъ второй рядъ и что этотъ рядъ состоялъ изъ 5, 6, 7 и 8, а изъ нихъ въ этотъ разъ только 6-я попалась во второй рядъ, ясно, что она выбрана была Б.

7. Снять колоду и потомъ отыскивать выбранную карту.

Стасовавъ колоду, замѣтьте нижнюю карту, потомъ предложите вынуть карту и положить ее сверхъ колоды. Тогда кто нибудь другой сниметъ колоду, думая тѣмъ запрятать замѣченную карту; но такъ какъ, разумѣется, она, отъ снятія, будетъ лежать возлѣ нижней, подсмотрѣнной заранѣе.

8. Прозрачныя карты.

Берутъ для этого колоду съ шестерками, но безъ двоекъ, троекъ, четверокъ и пятерокъ.

Зритель беретъ изъ колоды карту, положимъ восьмерку, и вы просите его положить на нее столько картъ, чтобы произвести 15, т. е. 7 картъ. Уложить эти восемь картъ на четыре кучки (первый рядъ).

Во второй разъ зритель вынимаетъ, положимъ, хоть *короля*, который, равно какъ дама и валетъ считаются по десяти очковъ и потому, раскладывая второй рядъ кучекъ, онъ кладетъ 5 картъ, кромѣ короля.

Въ третій разъ онъ вынимаетъ, хоть туза, считающагося за единицу и раскладываетъ на четыре кучки 15 картъ, считая тутъ же туза.

Все это дѣлается въ вашемъ отсутствіи и когда раскладка кончена, васъ вызываютъ и отдаютъ вамъ семь оставшихся на рукахъ зрителя картъ, по которымъ вы

должны узнать, сколько очковъ во всѣхъ первыхъ нижнихъ картахъ трехъ рядовъ. Вы намѣренно задумываетесь, дѣлаете видъ, что производите глубокія соображенія, складываете, дѣлите, умножаете, хотя все это совершенно безполезно, потому что должно только *сумму 12* приложить въ умѣ къ числу остающихся картъ. Вамъ ихъ передали 7×12 будетъ 19.

Восьмерка	8
Король	10
Тузъ	1
	19 очковъ.

Иногда, ради лучшаго эффекта, взглянувъ на количество картъ и быстро приложивъ къ нимъ 12, не задумываясь, скажите полученную сумму. Главное, чтобы зритель понялъ механизмъ раскладки и не ошибся бы въ счетѣ.

9. Изъ 21 карты угадать задуманную.

Отдѣливъ изъ колоды 21 карту, раскладывайте ихъ въ три ряда на столъ и просите сказать вамъ только, въ которомъ ряду находится задуманная карта. Тогда соберите карты такъ, чтобы рядъ, гдѣ находится карта, былъ по срединѣ, и вторично раскладывайте карты опять въ три ряда, но не горизонтально, а перпендикулярно, и снова спросите: въ которомъ ряду задуманная карта? Опять соберите также и въ третій разъ, разложивъ горизонтально, спросите: гдѣ находится карта? Опять соберите карты, такъ, чтобы рядъ съ задуманной картой былъ посерединѣ. Потомъ отсчитайте карты на столъ, и задуманная будетъ всегда *одиннадцатая* съ обоихъ концевъ.

10. Ариѳметика-отгадчица.

Попросите задумать карту по ея численности, напр. валетъ или число 11. Изъ этой суммы предложите вычесть единицу, останется 10, помножить на 2 — получится 20, изъ этого произведенія вычесть 1, т. е. останется 19, число, къ которому прибавить 11, т. е. задуманную сумму и, получивъ сумму 30 передать ее въ ваше распоряженіе. Вы же къ этой суммѣ умственно прибавляете 3 и потомъ полученныя 33, дѣлите на 3, что вамъ доставляетъ сумму 11, т. е. валета.

КОНЕЦЪ.

ОГЛАВЛЕНІЕ.

ОТДѢЛЪ ПЕРВЫЙ.

Игры Общественныя и Коммерческія.

I. **Мушка** 1
Мистигри 5
Памфилъ 6
Шутиха 7
Лентурлю 8
Безпроигрышная Мушка 11
II. **Пикетъ** 14
Правила игры въ пикетъ 15
Пикетъ вчетверомъ 20
Нормандскій пикетъ 21
III. **Преферансъ** 22
а) Преферансъ вдвоемъ 25
б) „ втроемъ 26
в) „ вчетверомъ 27
г) „ впятеромъ . . . . . —
д) Разныя правила 28
е) Безкозырная игра 32
Преферансъ съ поддавками 33
Мизеры и Уверты 34
Большой Мизеръ 35
Малый Мизеръ 36
Малый Увертъ 37
Большой Увертъ . . . . . —
Игры на семь, восемь, девять и десять . . . . . —
Передаточный 38

а) Преферансъ съ табелькой и б) Преферансъ съ курочкой . 39
Отношенія выигрыша къ проигрышу въ Преферансѣ . . . 41
IV. **Вистъ** . . . 45
Нѣсколько необходимѣйшихъ правилъ разыгрыванія . . . 48
Ходъ или механизмъ игры въ вистъ . . . 52
Дополнительныя правила . . . 55
Вистъ съ особенной мастью . . . 56
Анфилада . . . 57
Вистъ втроемъ . . . —
Короткій вистъ (Short whist) . . . 58
Прусскій Вистъ . . . 59
Законы, промахи и штрафы . . . 60
Техническія выраженія . . . 62
V. **Семерикъ** . . . 63
VI. **Бостонъ** . . . 67
Механизмъ игры . . . —
Различные способы игры въ Бостонъ . . . 72
Способъ разыгрыванія Бостона . . . 74
Правила переговоровъ . . . 77
Техническія выраженія Бостона . . . 78
Кое что объ онёрахъ . . . 79
Сносъ картъ и прикупка . . . 81
Способъ разыгрыванія . . . —
Еще нѣсколько правилъ игры въ Бостонъ . . . 86
VII. **Стуколка** . . . 87
VIII. **Ералашъ** . . . 90
IX. **Рамсъ** . . . 91
X. **Трынка** (Русскій Марьяжъ) . . . 95
— Марьяжъ . . . 96
XI. **Шестьдесятъшесть** . . . 102
XII. **Баккара** . . . 105
XIII. **Безикъ** . . . 108
Необходимыя правила . . . 111
Безикъ втроемъ . . . 112
„ вчетверомъ . . . —
Безкозырный Безикъ . . . 113
XIV. **Винтъ** . . . 114
Таблица взятокъ игры „Винтъ“ . . . 121

ОТДѢЛЪ ВТОРОЙ.

Семейныя или народныя игры.

1. Карточная Лотерея 129
2. Лотерея-Лото 131
3. Дамка или Акулька 133
4. Дураки 13
5. Англійскіе дураки 13
6. Поддавки . . . . . —
7. Пьяницы 136
8. Мельники 137
9. Цыганка 139
10. Свои козыри 140
11. Фофоны 143
12. Свинка . . . . . —
13. Зѣваки 144
14. Три листика 145
15. Короли 146
16. Козлы 149
17. Копилка 150
18. Шифъ, Шофъ и Шумъ 151

ОТДѢЛЪ ТРЕТІЙ.

Карточныя игры одиночныя,

Пасьянсы и Гранъ-Пасьянсы 154
1. Простушка 156
2. Калейдоскопъ 157
3. Говорунья 158
4. Насмѣшница . . . . . —
5. Головоломка 159
6. Сложеніе . . . . . —
7. Гаремъ 162
8. Съ квартиры на квартиру . . . . . —
9. Гвардейскій воротникъ 163
10. Отъ нечего дѣлать 165
11. Число 300 . . . . . —
12. Нищій 168

13. Идиллія 168
14. Эгоистъ 16
15. Бабушка . . . . . —
16. Незабудка 170
17. Египетская пирамида 171
18. Звѣзда . . . . . —
19. Большой парадъ 172
20. Сплетенье 173
21. Два сосѣда домосѣда . . . . . —
22. Симпатія 174
23. Путешественники 175
24. Дѣвушка 176
25. Метаморфоза 177
26. Г[illegible]ическій замокъ 178
27. Зв[illegible]я 180
28. К[illegible]йское письмо . . . . . —
29. Во[illegible]ь мудрецовъ 182
30. Чет[illegible]е времени года . . . . . —
31. Цар[illegible]о женщинъ 183
32. Дв[illegible]ать спящихъ дѣвъ 184
33. Мел[illegible]а 185
34. Капризницы 186
65. Французскій Садъ 187
36. Часы и вѣеръ 188
37. Радуга 189
38. Баррик[illegible]да . . . . . —
39. Конгрес[illegible] 190
40. Столбы [illegible] . . . . . —
41. Печаль [illegible]радость . . . . . —
42. Лекарст[illegible]отъ скуки 191
43. Солнце [illegible] . . . . . —
44. Путаниц[illegible] 193
45. Камень [illegible]новенія . . . . . —
46. Фейерверк[illegible] 194
47. Питомникъ 195
48. Ссылка 196
49. Волненіе . . . . . —
50. Ласточки 197

ОТДѢЛЪ ЧЕТВЕРТЫЙ.

Карточные фокусы 199